SETTLERS III

NA PIĘĆ MINUT PRZED PREMIERĄ

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

listopad 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

11/98

TENCHU

„Symulator" Wojownika Ninja!

21 RECENZJI

SPYRO THE DRAGON

INNE RECENZJE

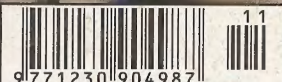
W.W.II Fighters

GP Legends

NHL 99

MediEvil

Witajcie na Szkieletczyźnie...



Praca w Toku



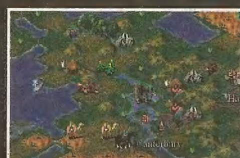
Heavy-Gear-II



TOCA-2



Monaco-GP-Racing



Civ2:-Test-of-Time

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 11/98 (52)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), Mateusz Przepiórkowski (Cthulhu) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (I kwartał '99)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 1998 r.)

Od Redakcji

Za oknem typowa jesienna pogoda. Brrr... co za koszmar. Na szczęście są jeszcze inne, magiczne okna, za którymi rozciąga się fantastyczny widok na świat wykreowany przez zdolnych programistów. Nic więc dziwnego, że okres jesienno-zimowy sprzyja częstszym wycieczkom w baśniowy świat gier komputerowych. Programiści zaś, dbają o to, by dostarczać nam wciąż nowy soft. Aktualne jest to zwłaszcza teraz, bo właśnie Gwiazdka jest okresem największego wysypu, najbardziej wyczekiwanych gier. A na co czekamy? Każdy z Was ma już pewnie swoje typy. My najbardziej czekamy na „Populous 3", który ukaże się dosłownie na dniach i co ciekawe, w polskiej wersji językowej. Dalej oczywiście „Tomb Raider 3", „Sin", „TOCA 2", „Turok 2", „Alpha Centauri"... Mamy nadzieję nie zawieźć się na nich, ale oczywiście apetyt wzrasta w miarę... czekania Odchodząc nieco od tematyki softu, korzystając z okazji, chcę usprawiedliwić naszą nieobecność Gambleriadzie. Po raz pierwszy zabrakło nas na tej imprezie – i nie jesteśmy jedynymi nieobecnymi. Odnoszę wrażenie, że ranga tej wielkiej do niedawna imprezy, po prostu spadła. A stało się tak również „na własną prośbę" organizatorów. Oprócz wielu argumentów – na nie – naszego uczestnictwa, wymienię tylko kilka: brak niemal do końca ostatecznej decyzji o miejscu targów, fatalną edycję wiosenną, przemianowanie się „Gamblera" na pismo wyłącznie pecetowe, co zaowocowało m.in. brakiem turniejów na konsole i ograniczeniem liczby wystawców z tego segmentu rynku. A Gry Komputerowe, to przecież pismo wieloplatformowe, w związku z tym „okaleczono" nas o poważną część potencjalnych odbiorców. Nie ma jednak sytuacji bez wyjścia, bo wolny rynek ma to do siebie, że gdy ktoś ustępuje pola, ktoś inny natychmiast je zajmuje. Było to nam akurat na rękę, gdyż zaangażowaliśmy się z całych sił w inną imprezę komputerową – Mistrzostwa Polski w GRACH KOMPUTEROWYCH (więcej informacji w numerze). Taka nazwa imprezy dużo bardziej nas satysfakcjonuje. Wśród uczestników i sponsorów wystarczy wymienić Sony Poland, Trilux, Red Bull, Tornado, a telewizyjny patronat medialny objęła TVN. Ciekawe czy tym razem, ktoś z prasy branżowej, odważy się nazwać Mistrzostwa imprezą regionalną.

Marek Suchocki

Wydawnictwo ogłasza nabór do pracy. Poszukujemy współpracowników, recenzentów gier na PC, PlayStation, chętnych do prac redakcyjnych, operatorów DTP oraz osób dobrze zorientowanych w problematyce hardware i software PC.

w toku

porady

recenzje













THE SETTLERS III — PREVIEW!

czytaj str. 26

Zabawa w Króla Trwa!

Witajcie w naszym listopadowym wydaniu. Miesiąc plugawy (ze względu na swą aurę), szkoła zaczęła się już na dobre i nic nie uratuje naszych dusz od męki w ławach szkolnych. Macie więc tutaj wasz comiesięczny cedekowy narkotyk. A dziś znajdziecie na nim trochę niezłego stuffu, ze sztandarowym „Populous: The Beginning". Cały czas w powietrzu wisi zapach kordytu („Delta Force") i zarzynanych ogrów („Rage Of Mages").

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Populous: The Beginning

ELECTRONIC ARTS / BULLFROG
P133, 16 MB RAM, WIN95

Oto prawdziwy brylant tego numeru! Od czasu kiedy Blue Byte zaskoczyło nas swoimi „The Settlers" wydawało się wszystkim, że w dziedzinie tak „cukierkowatej" strategii nic już nie może nas zaskoczyć. Ale plemienna klątwa nad nami ciążyła! Oto powraca w blasku wielkiej chwały protoplasta gatunku RTS-owskiej strategii plemiennej ú „Populous". Tym razem nosi przyrostek „The Beginning". I rzeczywiście, wygląda to na prawdziwy przełom. Posiadacze kart 3Dfx będą mogli nacieszyć oczy niezwykłą grafiką, wspaniale oddanymi przestrzeniami i prawdziwą głębią strategii czasu rzeczywistego.







Shogo: Mobile Armor Division

MONOLITH
P166, 32 MB RAM, WIN95

Dywizja pancerna? W życiu! To tylko przydomek naszego najlepszego przyjaciela, jakim jest wspaniały mech. Ta prawdziwie gargantuiczna postać ma za zadania wprowadzać w wielkiej metropolii iście totalitarny „ordnung". Jako jej obsługa musimy patrolować ulice i stanąć w pełnej gotowości na każde żądanie Centrali. Wspaniale zrealizowana, oddająca multum szczegółów grafika 3D pozwoli nam stanąć oko w oko z przestępcami wszelkiej maści, wrogimi korporacjami i innymi bandziorami dysponującymi techniką co najmniej tak dobrą, jak nasza.





NHL 99

EA SPORTS
P166, 16 MB RAM, WIN95, DX6

Hokej nie jest sportem dla wybrańców, ale z drugiej strony nie każdy gustuje w bieganiu po lodowej tafli z kawałkiem drąga w garści i podkutych (zresztą zupełnie na opak) butach. Jeśli jednak lubisz obserwować wspaniałe mecze i chciałbyś wpłynąć na los ukochanej drużyny polecamy Ci „NHL '99". W tym demie będziesz mógł rozegrać mecz miedzy Washington Capital a Detroit Red Wings. Obsługa programu jest może i trochę skomplikowana, ale prawdziwi weterani gatunku dadzą sobie radę.

Monaco GP 2

UBI SOFT
P166, 32 MB RAM, WIN95

Ostanio zaobserwować można wielki wysyp wszelkiej maści wyścigów. Nasz pupilek zachowuje się całkiem przyzwoicie starając się oddać nam klimat wielkich wyścigów. Tor w Monaco należy do najsławniejszych na świecie i to właśnie na nim odbywać będziemy najwspanialsze wyścigi naszego życia. Doskonale oddane postacie kierowców (z zaimplementowaną charakterystyką jazdy naszych asów) i superrealistyczne samochody. Oto raj dla kierowców!



ODT

PSYGNOSIS
P120, 16 MB RAM, WIN95

Oto kolejny shooter TPP. Twoje rodzinne miasto umiera, ogarnięte zarazą. Statek transportujący starożytny artefakt uległ wypadkowi w pobliżu planety Tabu. Resztki statku zderzyły się z planetą i właśnie wśród nich znajduje się ładunek. Oddział specjalny ma za zadanie dostarczyć go jak najszybciej do miasta. Nie masz wyjścia, musisz zmierzyć się z nieznanym!

Targhan



PEŁNA GRA!

SILMARILS
486DX2, 8 MB RAM

„Targhan" był jednym z „odszczepieństw" Silmarilsu, firmy zajmującej się głównie produkowaniem gier RPG (wspaniała seria „Ishar"). Jednak ten produkt naprawdę wart jest zobaczenia! Jako samotny wojownik masz za zadanie przejść wiele poziomów labiryntu, pełnych wielu wrogów. Półnagi heros z nieodłącznym mieczem w dłoni bardzo przypomina „intelektualistę" Arnolda, a problemy jakie spotka godne będą jego „siły argumentacji".

Delta Force

NOVALOGIC
P166, 32 MB RAM, WIN95

Dobrych shooterów FPP nigdy dosyć. Pod tym hasełkiem nasz redakcyjny spec od FPP-ów (czyli gRoovy) po prostu zachłysnął się demkiem najnowszego produktu NovaLogic. Firma sławna ze wspaniałych dokonań na polu komputerowej symulacji samolotowej, dziś zamierza wykorzystać magiczną moc swoich enginów do wygenerowania środowiska, w którym przyjdzie nam działać jako żołnierz US Army. Ściskając służbowego M16 będziemy przemierzać takie tereny, jak dżungla, pustynia czy wreszcie i miasto. Oksydowana stal lufy, przepocona opaska na stole i przetłuszczone ładownice czekają na bohatera.

Barrage

ACTIVISION
P133, 16 MB RAM, 3DFX, WIN95

Zręcznościówki! Plaga wszelkiej maści strategów i wsparcie zabawy rodzinnej to krótka charakterystyka gatunku. Mają swoich wielbicieli i przeciwników. „Barrage" może pogodzić obie frakcje, oferując znaną nam już fabułkę polatywania przedziwnym pojazdem i atakowania najdziwniejszych przeciwników. Dzięki możliwości latania do tyłu, możemy sprytnie wymigać się od wrogich pocisków, a stosując skomplikowane manewry kluczenia przedłużyć nasz krótki żywot. Bo w zręcznościówkach zawsze gdzieś spotkamy lepszego od siebie.

F16 Multirole Fighter

NOVALOGIC
P133, 16 MB RAM, WIN95

Teraz będziemy mogli porzucić naszą Matkę Ziemię i unieść się w błękitne przestworza. Jeden z najlepszych myśliwców świata (a przynajmniej najbardziej rozreklamowanych) staje do naszej dyspozycji. NovaLogic gwarantuje nam kupę dobrej zabawy, wspaniałą grafikę i moc wrażeń podczas wykonywania najprzeróżniejszych misji. Dodatek „Multirole" powinien rozwiać wszelkie wątpliwości miłośników symulacji.

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Army Men	3DO	P90, 16 MB RAM Win 95
V2000	Grolier	P133, 16 MB RAM, Win95
Settlers II PL	CD-Project	P90, 16 MB RAM, Win95
Rage Of Mages	Monolith	P133, 16 MB RAM, Win95
Wing Commander: Spec Ops	Electronic Arts	P166, 32 MB RAM, „WC"
The Creed	Insomnia Ent.	P133, 16 MB RAM, Win95
Dominant Species	Red Storm	P200, 32 MB RAM, Win95
3D Ultra Nascar Pinball	Sierra	P90, 16 MB RAM, Win95
Viper Racing	Sierra	P90, 16 MB RAM, Win 95
Superbike	Virgin	P133, 32 MB RAM, Win95
Modor 2: The Awakening	VB Design	P120, 32 MB RAM, Win95

nowości

Najmilsza pora roku dla graczy właśnie nadeszła. Tradycyjny wysyp nowości tuż przed nami. Poniżej przedstawiamy wybór najciekawszych gier, które już za chwilę przebojem wedrą się na sklepowe półki.

ze świata

Playstation 2? Od dłuższego czasu krążą plotki o następcy naszego ukochanego PlayStation. „Dwójka" powinna być odpowiedzią inżynierów Sony na ostatnie deklaracje SEGA-i, dotyczące Dreamcasta. O ile SEGA wyraźnie określiła swoje plany marketingowe na następny rok, to Sony przyjmuje pozę „dziewicy", co to by chciała, ale nie jest pewna. Przecieki dotyczące nowego produktu donoszą o zastosowaniu napędu DVD i zupełnie nowym podejściu do wykorzystania pamięci dynamicznej. Tyle plotki. Faktem natomiast jest, że Playstacja sprzedaje się wyśmienicie, co w okresie roku handlowego 98-99 powinno zaowocować kilkoma nowymi milionami klientów. Nic dziwnego, że pomysł „odświeżenia" konsoli wiąże się z dużym ryzykiem, na myśl którego Sony dostaje dreszczy. Jedno jest pewne, Dreamcast nadciąga i chyba czas, żeby następny cios wyprowadziła konkurencja.

Tomb Raider III

EIDOS • PC, PSX









Lara Croft zamierza jeszcze w tym roku podbić nasze komputery swoją podretuszowaną figurą. Tym razem zobaczymy ją w tak egzotycznych miejscach, jak Londyn (eee, miało być egzotycznie), Pustynia Nevada i wyspy południowego Pacyfiku. Szepcze się także o jakimś tajemniczym poziomie, jaki wciśnięto tam bonusowo, ale to chyba tylko plotki. Na pewno powiększono znacznie obszar każdego z leweli (średnio o ponad połowę). Obiecano nam także podniesienie poziomu AI wroga, dzięki czemu nie powinien już pełnić tylko krwistego dodatku do całej zabawy. Ciekawie kiedy ujrzymy naszą bohaterkę na ekranie kin, bo jej najnowsze komputerowe wcielenie oglądnąć będziemy mogli już w listopadzie. ■

Dystrybucja: **Mirage / Sony Poland**
Premiera: **Listopad**



Total Air War

DID • PC

DID postanowił popełnić grę tak niezwykłą, jak i zakręconą. Tym razem nie tylko zasiądziemy w miękkim fotelu pilota, ale i dane nam będzie dowodzić całymi, niezwykle złożonymi strukturami lotnictwa wojskowego w stanie wojny. Jako dowódca (na początku najniższego) szczebla sztabowego będziemy mogli wziąć udział w misjach, wcześniej je planując, zaopatrując maszyny w odpowiednie uzbrojenie etc. To, czym miał być „F22 ADF", jest właśnie „Total Air War". W miarę naszych postępów, będziemy mieli do dyspozycji coraz większa liczbę maszyn, pilotów i... obiektów wroga. W tej grze nie będzie się liczyło tylko szybkie uziemienie wroga widocznego na pokładowym radarze, ale i odpowiednie pokierowanie podległymi nam siłami. Zamiast szybkiej ręki, równie sprawna głowa. Szlify generalskie i grupa uderzeniowa w rejonie Morza Czerwonego czekają! ■

Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Listopad**



Turok 2

ACCLAIM • PC, N64





N64 jest wspaniałą konsolą, czasami jednak (wydawałoby się) niezbyt docenianą przez producentów oprogramowania. Ta sytuacja może się jednak zmienić, między innymi za sprawą ludzi z Acclaimu, którzy niebawem pokażą nam nintendową wersję swojego megahitu – „Turok 2: Seeds Of Evil". Czekają na nas wspaniałe plenery i niezwykle groźne bestie poutykane w tym FPP niczym rodzynki w cieście. Postanowiono także znacznie usprawnić ich poziom inteligencji oraz pokazać grafikę wartą grzechu. N64 słynie z niekonwencjonalnych rozwiązań graficznych powalających konkurencję. Gdyby tylko nie ten kartridż... Nasz przewspaniały pogromca przedpotopowych gadów weźmie swoją flintę i rozpocznie totalną eksterminację biosfery już w listopadzie. ■

Dystrybucja: **CD-Projekt / Coda**
Premiera: **Listopad**

Wild 9

INTERPLAY • PSX





Jeśli jeszcze nie wiesz, drogi posiadaczu Playstacji, w jaką grę zręcznościową zainwestować z trudem zarobione (lub wyciągnięte z portfela rodziców) pieniądze, proponujemy Ci „Wild 9". Interplay postanowił wyprodukować klasyczną platformówkę. Niezła oprawa graficzna (pełne 3D), wielkie zróżnicowanie przeszkadzających nam kreatur i doświadczenie Shiny (producenta) powinny pozwolić naszemu Wexowi (głównemu bohaterowi gry) poczuć się prawdziwie wielkim herosem. A co z nami, graczami? Chyba tylko sterując jego poczynaniami, będziemy mogli uratować świat. ■

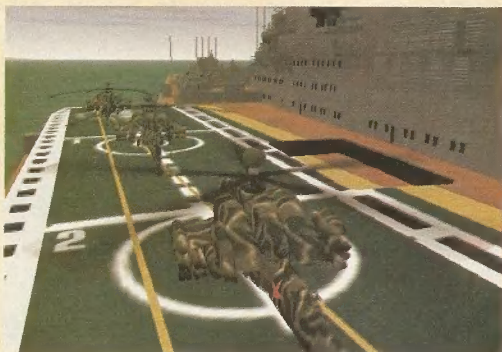
Dystrybucja: **Sony Poland**
Premiera: **Już jest**

Pył

OPTIMUS NEXUS • PC

Najnowsza strzelanina z elementami gry przygodowej niebawem wypłynie z pracowni Optimusa. W niedalekiej przyszłości nękane wojnami Imperium postanowiło rozwiązać wszelkie problemy przy pomocy walk prowadzonych na dalekiej planecie Arena. Umiejscowienie tam antagonistów i przeczekanie dopóki się nie wyrżną być może okaże się najlepszym rozwiązaniem. Wskoczymy więc w ciuszki najemnika i rozpoczniemy krwawą jatkę na Arenie. Będziemy mogli nie tylko eliminować przeciwników, ale i eksplorować rejony, w których stoczymy walki. Po wcześniejszych walkach powinny tam się znajdować starożytne artefakty, zapasy amunicji i uzbrojenia, o których dawno już zapomniano. To ciekawe połączenie kilku motywów powinno przyciągnąć do tytułu wielu fanów komputerowej rozrywki. ■

Dystrybucja: **Optimus S.A.**
Premiera: **Grudzień**





Apache Havoc

EMPIRE • PC

Jeśli śmigłowce, nazywane przez pilotów samolotów myśliwskich dyliżansami, nie mają w sobie dość dużo śmiertelnego uroku, to dlaczego Empire zamierza wypuścić „Apache Havoc"? To proste. Do tej pory nikt nie podszedł równie kompleksowo do problemu stworzenia symulatora. Zapierająca dech w piersiach grafika potrafi ukazać nam wszelkie niuanse współczesnego pola walki. Pogrywać będziemy także i przez sieć, dane nam będzie dokonywanie ataków z pokładów lotniskowców i... przydrożnych łąk. Czekają na nas takie smaczki, jak T-70, ZSU-23 czy wyrzutnie Strieł. Cztery wielkie kampanie, setki misji ozdobione klasycznymi międzynarodowymi konfliktami muszą zadowolić nawet najwybredniejszych. Smacznego! ■

Dystrybucja: **MarkSoft**
Premiera: **Listopad**

w toku

Witajcie w miesiącu z samej nazwy wisielczym! Na pochmurne dni przygotowaliśmy dla Was takie smaczki, jak „Heavy Gear II", „Civ2: Test Of Time", zabójczego „Nations" czy szybkiego jak burza „TOCA 2". I wiele innych!

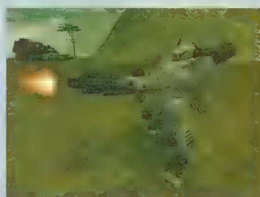
Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **IV Kwartał**

Heavy Gear II

Nic [redacted] komórki brutalnego gracza, jak [redacted] potężnych [redacted] A w przypadku, kiedy to [redacted] zasiadamy [redacted] sterami (oczywiście w zaciszu własnego domku), [redacted] zapewniona jest [redacted] pachy.

N[redacted] wieść o zakupieniu licencji do tytułu „MechWarrior" przez MicroProse, świat gier zawrzał, tysiące fanów mechów zaczęło lamentować, jak będzie wyglądać kolejna część ich ulubionego tytułu pod skrzydłami innej firmy o innych poglądach i podejściu do sprawy. Activision nie mógł patrzeć, jak ich niegdyś wierni wyznawcy cierpieli i... wydali „Heavy Gear". Mechy zastąpiono gearami – znacznie mniejszymi, rekompensującymi szybkością i zręcznością. Gra okazała się megabombą, której wybuch oszołomił każdego sceptyka (warto przypomnieć, że na łamach „Gier Komputerowych" gra otrzymała notę 80%, a więc bardzo wysoką). Toteż autorzy postanowili zgotować nam kolejne długie godziny przy sequelu „Heavy Gear". Fabuła w „Heavy Gear 2" jest bliźniaczo podobna do swojej poprzedniczki. Stajemy na czele grupy komando, której zadaniem jest odbicie własnej kolonii na planecie Caprice mieszczącej się w hiperprzestrzeni. Gracz będzie zmuszony przemierzyć 40 leveli pełnych widowiskowych walk gearów. Autorzy załączą do „Heavy Gear 2" kilka strategicznych elementów, tak więc gra nie sprowadzi się jedynie do bezmyślnej sieczki.









Za graficzną część gry odpowiedzialny jest engine „DarkSide". Na minimalnym sprzęcie – P133, „motor" potrafi obrobić aż 4500 wieloboków przy 15 klatkach na sekundę! WOW! Zastanawiam się, czy na mojej kobyle PII zarażę się chorobą lokomocyjną. „Heavy Gear 2" wymaga akceleratora graficznego, aczkolwiek będzie istniała możliwość uruchomienia gry w trybie „software". Aż serce mi się kraje, kiedy wyobrażam sobie walkę bez tych pięknych, rozmytych tekstur, zabójczo płynnej animacji. Jeżeli jesteś wiernym fanem mechów, spójrz uważnie na screenshoty i zdaj sobie sprawę, jak dużo tracisz nie posiadając dobrego sprzętu i akceleratora 3Dfx. A co z trybem multiplayer? Z wielką przyjemnością mogę powiedzieć, że autorzy nie traktują wyżywy wieloosobowej jako „zapchanie dziury". „Na początku stworzyliśmy levele multiplayerowe, by szybciej znaleźć i wykluczyć błędy" – mówi Dave Georgeson, szef grupy deweloperskiej – „Wybierając grę wieloosobową, zostaniesz połączony z serwerem Activision. Będziesz mógł rozegrać normalny i singleplayerowy deathmatch (czyli walka z botami – przyp. gRoovy'ego), Capture The Flag i grę drużynową. Zamierzamy także zrobić kilka leveli do rozgrywki kooperatywnej". Activision planuje dołączyć do pakietu edytor misji. Jeżeli nie znajdziemy go w grze, niebawem zostanie opublikowany w Internecie.

„Heavy Gear 2" zapowiada się na iście wybuchowy sequel, który ma ogromną, jak na rozmiary Geara, szansę na trafienie pod strzechy komputerowych maniaków. Zaawansowany engine, uderzająca w oczy grafika z dopracowanymi „na maxa" detalami, sterowanie potężną machiną oraz różne rodzaje strategii na przejście poziomu – te wszystkie czynniki powodują, że żaden gracz nie przejdzie obojętnie obok tej pozycji w chwili, gdy trafi ona do sklepu. ***GRoovy***





Piękna grafika, potężne geary, 40 misji do przejścia, tryb multiplayer – to wszystko już niedługo pozwoli Ci zapomnieć o codziennym życiu.

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Codemasters**
Producent: **Codemasters**
Premiera: **Grudzień**

TOCA 2: Touring Cars

Byłem wniebowzięty, jak dowie-[redacted] się, że [redacted] planuje wydać drugą część wspaniałej gry „TOCA".







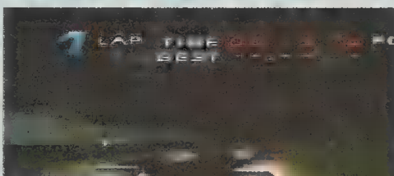
Przypomnijmy sobie – jakiś rok temu Godemasters wydała fenomenalną wyścigówkę zatytułowaną „TOCA Touring Car Championship". Od razu stała się ona bardzo popularna wśród graczy, a to za sprawą wspaniałej grafiki i bardzo dużego realizmu jazdy. Główna idea – ściganie się ze znanymi nam wszystkim ze zwykłych ulic samochodami, również była czynnikiem, który wpłynął na powodzenie gry. „TOCA" miała niestety jednak i wady (których było na szczęście niewiele), takie jak brak wpływu uszkodzeń samochodu na jazdę, czy też zbyt wysoki poziom trudności, nie pozwalający słabszym graczom cieszyć się z programu. Z prawdziwą przyjemnością piszę więc, że te wymienione wady mają być w „TOCA 2" całkowicie wyeliminowane. Tak więc skończy się już bezkarne wpadanie na przeciwników, czy używanie ich jako dodatkowego hamulca, a i poziom trudności będzie można sobie znacząco obniżyć. Nasze potrzeby z pewnością zaspokoi osiem nowych torów i siedem nowiutkich, gotowych do startu z piskiem opon, samochodów. Oczywiście będą również zmienne warunki pogodowe, takie jak deszcz czy śnieg. Grafika w stosunku do pierwowzoru uległa bardzo widocznej poprawie. Samochody są teraz jeszcze bardziej szczegółowo zrobione i nie męczy nas ichnia (jak to miało miejsce w części pierwszej) pikseloza. Otoczenie torów jest znacznie bardziej bogate w detale – trybuny, bandy, reklamy – wszystko zostało od nowa zaprojektowane. Bolączką pierwszej części były dość kiepsko rozwiązane pitstopy, przez które przejeżdżało się nawet bez zatrzymywania. Teraz wszystko trzeba będzie wykonać dokładnie, rozplanowując przy tym strategię zmiany gum, tankowania itp.





Tak więc, mimo że nie jestem prorokiem, zdecydowanie mogę powiedzieć, że „TOCA 2" stanie się hitem. Codemasters pokazało nam bowiem klasę już wielokrotnie, [redacted] ich doświadczenie w dziedzinie wyścigówek jest naprawdę spore – wystarczy przypomnieć sobie świetne „Colin McRae Rally" (które w chwili gdy czytacie ten artykuł powinno być już dostępne w wersji na PC). Aha, jeszcze jedno – druga część „TOCA" ukaże się zarówno na PSX, jak i na PC. No, teraz to już chyba wszystko, idę trochę pograć – w „Tokę" oczywiście! ***Krzychoo***

Nasze potrzeby z pewnością zaspokoi osiem nowych torów, i siedem nowiutkich, gotowych do startu z piskiem opon, samochodów.











Blade

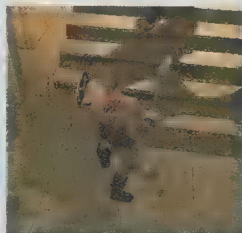
Platforma: **PC**
Wydawca: **Gremlin**
Producent: **Rebel Act**
Premiera: **IV Kwartał**

Jeśli obserwujecie uważnie rynek gier komputerowych, [redacted] dojdziecie [redacted] wniosku, [redacted] powstała [redacted] gry [redacted] role-playing, czyli coś w stylu „Deathtrap Dungeona"

Najlepszym przykładem na to, jest pojawienie się powstałych już kilku tytułów deathtrapopodobnych oraz spora liczba tych, które mają się dopiero ukazać. Jednym z nich będzie opisywany „Blade", który jest połączeniem gry role-playing oraz przygodówki. Oczywiście ludzie z Gremlin Interactive twierdzą, że będzie to coś więcej niż rozwalanka 3D – jej autorzy Rebel Act pracowali nad nią prawie dwa lata, dzięki czemu wykreowany został niezwykle szczegółowy świat fantasy. Gracz będzie miał do wyboru jedną z czterech postaci. Każda z nich posiada swoje mocne i słabe strony: amazonka jest zwinna, ale najsłabsza fizycznie, krasnolud silny, ale niezbyt zwinny, barbarzyńca to prawdziwy killer, ale za to bez mózgu, zaś rycerz to klasyczny przeciętniak ze wszystkimi cechami na tym samym poziomie.



Silną stroną „Blade'a" będzie enigne zdolny do wykreowania bardzo realistycznego otoczenia, w którego skład wchodzą zarówno przestrzenie otwarte jak i zamknięte (miasta, doliny, zamki, fortece, świątynie Azteków czy wygasłe wulkany). Wszystkie elementy otoczenie mają być niezwykle szczegółowe, a ponadto programiści twierdzą, że engine będzie kreowała świat z dużą głębią perspektywy. Oprócz tego, w grze będzie można znaleźć bardzo zaawansowany system bitewny (5 ciosów ofensywnych, 5 defensywnych, kombosy i uderzenia prawie z każdej pozycji). W „Blade" będzie można obejrzeć dużo efektów graficznych – odbicia światła od powierzchni wody, załamania tafli wody oraz dymu i wiatru. Ponoć ludzie tworzący tę grę zwracają szczególną uwagę na dużą liczbę detali, co zapewne silnie odbije się na wymaganiach sprzętowych, o których oczywiście, jak dotychczas nic nie wiadomo. W „Blade" zaimplementowano również realistyczny, fizyczny model kolizji obiektów. Inną ciekawostką jest to, że w grze znajdowało się ponad trzysta interaktywnych obiektów. Do najciekawszych z nich należą pochodnie, dzięki którym można nacieszyć oko oglądając liczony w czasie rzeczywistym efekt dynamicznego oświetlenia. Kwintesencją tego produktu ma być eksploracja, walka oraz rozwiązywanie niezbyt skomplikowanych zagadek. Gracz będzie musiał wykonywać bardzo zróżnicowane zadania – od zabójstwa poprzez uratowanie jakiejś osoby. „Blade" będzie obsługiwał tryb multi-player oraz wszystkie najbardziej znane akceleratory graficzne. O tym, jak będzie wyglądał w praktyce przekonamy się już wkrótce. [redacted]



Kwintesencją tego produktu ma być eksploracja, walka oraz rozwiązywanie niezbyt skomplikowanych zagadek.

Championship Manager 3

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Sports Int.**
Premiera: **Styczeń '99**

Będzie [redacted] prawdopodobnie najlepszy [redacted] piłkarski [redacted]ka. Poprzednie wersje tego [redacted]nedżera, [redacted] całym świecie cieszyły się niesamowitym powodzeniem.

Ostatnia wersja nazywa się „Championship Manager 2 97/98" i od momentu pojawienia się w sprzedaży, nie schodzi z list przebojów zachodnich czasopism komputerowych! Co nowego będzie nam oferował „CM3"? Przede wszystkim liczbę lig, w jakich będziemy mogli być menedżerem. Obecnie zaklepane są: liga belgijska, duńska, angielska, francuska, niemiecka, włoska, holenderska, norweska, portugalska, szkocka, hiszpańska, szwedzka i amerykańska (Major Soccer League). Prawdopodobnie będzie też liga brazylijska, argentyńska i japońska (J-League), oraz być może nasza ekstraklasa, co byłoby niesamowite.

Programiści zdecydowali się znacznie rozszerzyć bazę danych, przez co będziemy mieli do wyboru więcej m.in. piłkarzy, drużyn. Zapewniają również bardziej rozbudowane opcje taktyki, ze szczególnym zwróceniem uwagi na indywidualne cechy piłkarzy. Będzie także opcja treningu (nowość) poszczególnych umiejętności naszych kopaczy (siła, technika itd.). Powrócono też do opcji scouts znanej z „Championship Manager", w której wynajęty przez nas człowiek obserwuje wybranego piłkarza i ocenia jego przydatność do naszej drużyny. Zapowiadane są ułatwienia w obsłudze programu, przez zastosowanie skrótów z klawiatury, a także możliwość wybierania opcji z menu (jak w grach windowsowskich). Jest to bez wątpienia gra, na którą czekają tysiące ludzi na całym świecie. Na pewno będzie to jeden z hitów przyszłego roku. A po ukazaniu się „CM3" pozostanie oczekiwanie na „Championship Manager 4", ale o tym będziemy mówić dopiero za rok. [redacted]



Właśnie programiści kończą pisać bazę danych do gry „Championship Manager 3", tym razem może obejmie także, naszą rodzimą ligę.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Planet Moon**
Premiera: **IV Kwartał**

Giants

Wszyscy, którzy zaciskali [redacted] zęby i miotali przekleństwa widząc jak „MDK" krztusi się [redacted] zakupionym [redacted] ciężką [redacted] sprzęcie, będą musieli chyba [redacted] przełknąć gorzką pigułę. Wychodzi fantasty[redacted] gra [redacted] nieco enigmatycznym tytule „Giants". I [redacted] znów [redacted] będzie dołożyć [redacted] „cegiełek"...

Ludzie, którzy odeszli z Shiny po marnym biznesie jaki ta firma zrobiła na „MDK", założyli własną grupę Planet Moon. Ich pierwszym dzieckiem ma być produkt silnie wzorowany na grze Shiny. Autorzy zamierzają wyekspediować nas w bliżej nieokreśloną przyszłość i postawić przed wyborem jednej z trzech stron wielkiego konfliktu. A o co poszło? Od stuleci w odmętach oceanów żyje rasa, która (nowość!) pragnie wszystkiego prócz kontaktu z ludźmi z powierzchni. Zbudowany przez nich potężny strażnik, pewnego słonecznego (a może raczej – mokrego) odmawia dalszej współpracy i w ten sposób, nie mogący dać sobie rady z własną zabawką „podwodniacy", zmuszeni są do poproszenia o nią ludzi zamieszkujących kontynenty. Fabułka prosta, gra za to ma być znacznie bardziej złożona. Możemy pograć jedną z trzech stron (z tym samym strażnikiem – Kabutem) i spróbować pognębić wszystkich innych matołków. Wielkim atutem tej zręcznościowo–strategicznej giery ma być wystrzałowa grafika, przy której „MDK" ma wyglądać jak nieopierzone pisklę przy orle. Z pokazanych nam screenów bije po prostu wielka świeżość pomysłu, wielki rozmach i... gigantyczne wymagania wobec naszych maszyn, o których autorzy gry taktownie nie wspomnieli. Przed nami ponad czterdzieści wykręconych wysepek, które musimy opanować, aby wygrać. Oddany nam zostanie wielki arsenał sił i środków, dzięki któremu połączone wreszcie zostaną, najnowsza technologia i siła wielkiej magii czająca się na dnach oceanów.

Jagd52



[redacted] atutem tej zręcznościowo-strategicznej giery [redacted] być wystrzałowa grafika, przy której „MDK" [redacted] wyglądać jak nieopierzone pisklę przy orle.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Gremlin**
Producent: **Gremlin**
Premiera: [redacted]

Tribal Lore

Wszystko wskazuje [redacted] to, iż nieza[redacted] ujrzymy następnego „czar[redacted] konia" [redacted] stajni Gremlina. [redacted] nosić wspaniały, trójwymiarowy płaszczyk i zachwycić [redacted] tym wszystkim, czego [redacted] mieć kolejny braciszek serii „Populous".

A wszystko przez to, że ten ostatni się spóźnia. Co to jest „Populous", mówić nie trzeba. Pierwsze dziecko niejakiego Petera M., współzałożyciela i szefa Bullfrog (te dane niestety już nie są aktualne) wniosło do naszego giercowniczego światka powiew bluźnierczej radości niszczenia. Bo w końcu bycie bogiem, to nie w kij dmuchał. Wodę po tym pomyśle wykorzystuje właśnie „Tribal Lore". Jako świeżo upieczeni „duchowi" i namacalni opiekunowie plemienia, musimy posłać całą konkurencje do krainy wiecznych łowów. I zrobić to na tyle szybko, by ci nie zdążyli nam odpowiedzieć pięknym za nadobne. Jednakże cała nowatorskość „Tribal Lore" nie ma polegać wyłącznie na eksploatacji wytartych schematów. Przede wszystkim, wreszcie wykorzystane będą możliwości drzemiące w naszym sprzęcie. Zastosowana w tej grze grafika 3D ma powalić na kolana wszystko, co do tej pory w tym gatunku uczyniono (tylko bez sarkastycznych uwag o dacie premiery „Populous 2", Panowie...). Na cały teren naszego „gospodarstwa" patrzyć będziemy oczkami „Quake 2" (FPP), co uwiarygodnić ma całą zabawę. Nie wiem jak Wam się podobają szoty umieszczone powyżej, ale nas to powaliło.



Każde z czterech plemion ma mieć odpowiednio oddającą klimat architekturę, a quasiceltyckie zajazdy w postaci kamiennych stonehange i zakręcona demonicznie konstrukcja innych budowli po prostu może przyprawić o ciary. Wszędzie będzie pełno Druidów i innego śmiecia, którego zadaniem będzie organizowanie dla naszych potrzeb odpowiedniego zapasu Many (Suicideeeee – giera dla Ciebie idzie!). A my wykorzystamy tę starannie nagromadzoną energię dla naszych niecnych celów, które znamy z dawnych „populi". Terraforming, zmiana aury na bardziej „przebojową", trapienie wroga czym popadnie (jak na przykład zwiększoną aktywnością sejsmiczną czy morowym powietrzem). Oczywiście prowadząc jedno z plemion (do wyboru: Cruithn, Nammad, Shamanka i Bruann) nie możemy zapomnieć o rozwoju gospodarczym (co jest nowością w porównaniu z typowo niszczycielskim charakterem wczesnych Populosów). Odpowiednie wydobycie surowców zapewni nam płynność finansową, możliwość rozwoju technologicznego i zapas odpowiednich surowców, potrzebnych do rozbudowy naszej infrastruktury. Nasza rozgrywka odsłoni także oblicze skomplikowanej dyplomacji (Kali dać ryba, Utugu dać miedziany kociołek) umożliwiającej tworzenie chociażby krótkotrwałych sojuszy. Producenci tego tytułu roztkliwiają się szczególnie nad wspaniałościami zastosowania najnowszej grafiki 3D (coś mi to pachnie Voodoo 2, albo czymś jeszcze droższym. Obym się mylił). Ośnieżone szczyty, szemrzące potoki, mroczne bory i źródła naturalnej energii magicznej spowodują, iż zaprojektowane przez gostków z Gremlina kampanie, powinny dostarczyć nam sporo radochy. ***Jadg52&Suicide***

Wszędzie będzie pełno Druidów i innego śmiecia, którego zadaniem będzie organizowanie dla naszych potrzeb odpowiednich zapasów morderczych mocy.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Nieznany**
Producent: **Crimson Prod.**
Premiera: **I Kwartał '99**

Assault on Turkey Rock

Wiele słyszy się [redacted] o tym, ja[redacted] przygodówki były już gatun[redacted] wymarciu. Kanadyjska firma [redacted] jakby [redacted] przekór tym pogłoskom, [redacted] swój „giercowy" [redacted] postanowiła [redacted]pisać [redacted] przygodówkę, zatytułowaną „Assault [redacted] Turkey Rock".



Nicolas, główny bohater, to bystry i inteligentny, aczkolwiek przedwcześnie zgorzkniały, młodzieniec. Jako jednostka rozsądna, nigdy by się nie zgodził na żadne heroiczne czyny w stylu „jednostka ratuje cały świat", jednak los zadecydował inaczej. Turkey King, osobnik niezwykle pokręcony, z niewiadomych powodów uważający się za władcę absolutnego indyków, ubzdurał sobie bowiem, iż jego królestwo zostało mu podstępnie odebrane i rozpoczął bezpardonową krucjatę o odzyskanie tego, co mu się „słusznie" należy. Walka ta nieubłaganie zawiodła go do rodzinnej wioski Nicolasa i, chcąc nie chcąc, Nicolas będzie musiał pokonać szaleńca, po drodze, naturalnie, zwiedzając liczne krainy (ponad 100 lokacji) i poznając wiele (ok. 14) interesujących postaci. Grafika, jak to widać ze screenów zamieszczony powyżej, jest w bajkowym stylu lub, jak kto woli, w stylu starszych przygodówek: ręcznie malowana i bardzo kolorowa.

Autorzy „Assault On Turkey Rock" zapowiadają, że fabuła gry, mimo iż w przeważającej części liniowa, będzie jednak w kilku miejscach bardzo zależeć od wcześniejszych poczynań gracza. Obecnie jest także rozpatrywane wprowadzenie kilku różnych zakończeń.

Najciekawszym elementem całej gierki będzie niewątpliwie „gra kooperatywna", dla której została stworzona specjalna i oddzielna fabuła oraz prawie 20 dodatkowych lokacji, a podczas której dwóch graczy, po połączeniu się poprzez modem, będzie mogło wspólnie rozwiązywać zagadki, zupełnie niezależnie wędrując po świecie gry i utrzymując ze sobą kontakt dzięki opcji „czata".

Pozostaje teraz tylko mieć nadzieję, że gierka okaże się tak dobra, jak jej zapowiedzi. ***Patrycja***

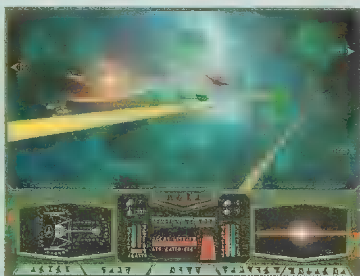
Sympatycznie wyglądająca przygodówka ze „starej szkoły" z niecodzienną opcją, umożliwiającą jednoczesną grę dwóch graczy.

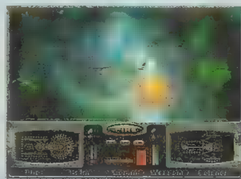
Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Interplay**
Premiera: **IV Kwartał**

ST: Starfleet Command

[redacted] zmianą [redacted] centralnym fotelu na mostku kapitańskim, gdy nasz ukochany Piccard poszedł [redacted] odstawkę, Kirk postanowił skomercjalizować interes. I przestały wystarczać [redacted] tylko przygodówki.

Interplay najwyraźniej ma już dość kilku przemądrzałych gości snujących się ze scenariuszami kolejnych komputerowych odcinków Star Treka. Tym razem postawiono na świeżość, fanatyzm ludu oddanego serialowi i strategię czasu rzeczywistego. Jednym słowem, wreszcie wsadza się kolejnych (po gościach ze Star Wars) bohaterów w role futurystycznych sztabowców, [redacted] przy okazji, nas także. Ma to być jednak wyjątkowa strategia real-time. I to nawet nie ze względu na postacie, jakie będą nam towarzyszyć. Przede wszystkim musicie zapomnieć o całej flocie ziemskiej pod Waszymi rozkazami, powszechne odium spoczywające na Klingonach będzie musiało trochę poczekać. Tak jak to ma miejsce w serialu, naszym hauptpunktem będzie pokład ciężkiego okrętu bojowego, wraz z obsługą „skrzydłowych" i cała humanoidalno-mechaniczna menażeria na nim. Jak stąd widać, będzie to raczej RTT (T jak Taktyka) niż RTS. Ale nie załamujcie rąk. Będziemy mogli wybrać z kilku poziomów trudności (od Novice po Trekker) do naszej dyspozycji, stanie w całej okazałości, złożoność dowodzenia kosmicznym okrętem bojowym. Co więcej, będziemy mogli potykać się lub współpracować z ponad pięćdziesięcioma typami różnych jednostek. Przed każdą bitwą będziemy musieli dokonać przeglądu technicznego pojazdu i wybrać odpowiednią taktykę działania. Potem skoncentrować się na dowodzeniu w zadymie bitwy, w której przyjdzie nam stosować taktykę znaną wszystkim miłośnikom takich hitów, jak „Pirates"; abordaże, pryzy, a wreszcie prowadzenie ognia i manewrowanie. Oczywiście nie zapomniano o tym, czym najczęściej zajmowali się bohaterowie serialu. Dyplomacja i polityka będą bardzo istotnym tłem dla naszych działań wojennych. W dobie dopałek 3D i innych gadżetów, bez których dzisiejszy pecet już się obejść nie może, proponowana przez Interplay forma graficzna gry, powinna przypaść wszystkim do gustu. Zastosowano bowiem (jak przystało na nowoczesny model symulatora bitewnego) zaawansowaną grafikę 3D, w której będziemy się poruszać. Nie do końca jednak jest to prawda, oszczędzając bowiem nasze nerwy, sprzęt i upraszczając rozgrywkę, autorzy wykonali teren naszych działań jako płaską, dwuwymiarową bitmapę, przez co dopieszczone modele 3D, stracą nieco na atrakcyjności. Cóż, nie pozostaje nam nic innego jak tylko czekać na ostateczną wersję gry, która powinna ukazać się już pod koniec tego roku.





[redacted] dopałek [redacted] i innych gadżetów, [redacted] których dzisiejszy pecet już się obejść [redacted] może, [redacted] Interplay [redacted] graficzna [redacted] powinna przypaść [redacted] gustu.

Jagd 52

Thief *The Dark Project*

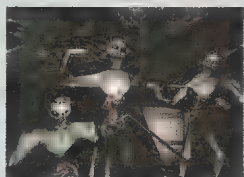
Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Looking Glass**
Premiera: **IV Kwartał**

Podobały Ci się gry z serii „Ultima [redacted]d" oraz „System Shock"? [redacted] przeczytaj tę zajawkę!

Powiedzmy sobie szczerze: wymienione giery nie mogły się nie podobać! To prawdziwe klasyki gatunku, które przeszły do almanachu najlepszych gier, dzięki swej niezwykłej grywalności. Opisywany produkt będzie łączył najlepsze cechy tych gier. Jego autorzy, Looking Glass Studios, swoje najmłodsze dziecko zwą (uwaga!!!) interaktywnym rolplejem z elementami first person perspective oraz adventure. Trzeba przyznać, że na pierwszy rzut oka wydaje się to być niezwykle wybuchową mieszanką. Od razu chcę uprzedzić wszystkich maniaków RPG – wspomniane elementy tego gatunku nie będą clou tego programu, ponieważ wprowadzono je właściwie tylko po to, by zbudować w grze odpowiedni klimat. Wróćmy jednak do „Thiefa". Gra zapowiada się ciekawie, choćby dla tego, że autorzy twierdzą iż zamierzają zrewolucjonizować nią gatunek gier FPP. Jako ciekawostkę można podać fakt, iż reklamują „Thiefa" jako grę, w której twą najsilniejszą bronią będzie umiejętność unikania wzroku innych ludzi oraz sprawnego... kradnięcia (a fuj!). Chłopaki z „Patrzącej Szklanki" :-) głośno trąbią również o swoim nowym „silniku", zwanym dosyć tajemniczo Dark Engine. Jego główną zaletą ma być brak wszelkich ograniczeń, jakie można spotkać w innych grach tego typu. Wykreowany przez Dark Engine świat będzie się ciągle zmieniał, wymuszając na graczu stosowanie niekonwencjonalnych i odmiennych taktyk.









Nowy silnik ma również oddawać w bardzo realistyczny sposób efekty takie jak ogień, wiatr czy fale na wodzie. Innym bajerem mają być płonące (prawie wszystko będzie można sfajczyć) oraz ruchome obiekty. Jednak najciekawszym elementem tej gry będzie oprawa dźwiękowa, czyli rzecz traktowana prawie przez wszystkich twórców gier trochę po macoszemu. Poza tym że będzie on w pełni trójwymiarowy wszystkie potworki, będą posiadały umiejętność... słuchania dźwięków dochodzących z otoczenia!!! Wow! To jest coś niezłego! Chłopaki z Looking Glass Studios zapowiadają również, że postacie będą realizowane techniką motion-capture.

Sądząc po zapowiedziach „Thief: The Dark Project" będzie jedną z ciekawszych gierek z gatunku FPP action-adventure. Mam nadzieję, że producenci dotrzymają obietnic – będziemy mieli wtedy w co pogiercować...

Suicide



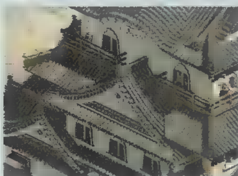
Wszystkie potworki, będą posiadały umiejętność słuchania dźwięków dochodzących z otoczenia!

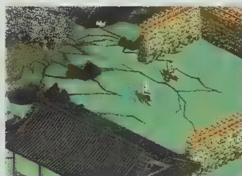
Legend of the Five Rings

Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Engineering**
Premiera: [redacted]

Jakiś [redacted] wyszedł „Magic: The Gathering" w wersji [redacted] karcianej. Teraz [redacted] kolejny produkt oparty [redacted] systemie firmy „Wizard of [redacted] Coast". Panie i [redacted] Nadchodzi „Legend [redacted] the [redacted] Rings"!

Gry RPG cieszą się dość dużym powodzeniem. Dzieje się tak ponieważ system „Dungeon & Dragons" umożliwia stworzenie własnego świata z własnymi potworami oraz wykreowanie dowolnej postaci. No tak, wszystko było by pięknie gdyby nie fakt, że w RPG grywa się zazwyczaj w co najmniej trzy osoby. Do tego trzeba mieć jeszcze wymyśloną przygodę i niezłego mistrza gry. Z tego właśnie powodu od jakiegoś czasu coraz większą popularność zyskują gry karciane typu „Magic: The Gathering", „Aliens vs. Predator", „Star Wars" bądź ostatnio „Legend of the Five Rings". Ta ostatnia stworzona przez osławioną na tym rynku firmę „Wizards of the Coast" dość szybko doczekała się konwersji na wersję PeCetową. Tyle, że wspomniana gierka będzie sporo różniła się od wersji pierwotnej, ponieważ w wersji komputerowej nie będzie to karcianka, lecz typowe RPG !





Akcja gry toczyć się będzie w świecie pochodzącym ze wspomnianego systemu – mistycznym światku Rokugan. Gracz wciela się w postać młodego samuraja, który wyrusza w podróż w celu odnalezienia siedmiu części świętego artefaktu. Do owego czynu zmusza młodego wojownika siejąca grozę w świecie Rokugan postać arcyokrutnego demona. Aby go pokonać należy połączyć ze sobą wspomnianej wcześniej części artefaktu, które wyzwolą ogromną moc potrzebną do zniszczenia demona. W czasie wyprawy gracz będzie rozwijał swoje zdolności w zakresie magii oraz japońskiej sztuki walki „Kenjutsu". Gra zawiera ponad trzydzieści misji, animacje stworzone techniką „Motion Capture", wysokiej jakości (pod względem graficznym) krajobrazy z elementami światłocienia. Jeszcze jedną zaletą gry ma być tryb „Co-operative" dający możliwość gry do ośmiu graczy na raz. [redacted]

Gra zawiera ponad trzydzieści misji, animacje stworzone metodą „Motion Capture", wysokiej jakości krajobrazy...

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: [redacted]
Producent: **Ocean**
Premiera: **IV Kwartał**

Fighter Duel 2.0

Zdobądź laury podniebnego asa! [redacted] promowany będzie produkt firmy Ocean, który zapowiada się [redacted] prawdziwy wojenny kombajn. [redacted] inne „podniebne" zapowiedzi przy tej pretendują [redacted] li tylko [redacted]miastek wojennych symulacji. Ocean zamierza rozstrzelać konkurencję cyfrą ponad trzydziestu modeli latającego żelastwa spod flagi z hakenkreuzem, czerwonym kółkiem, gwiazdą czy paskami...



Jak wskazuje ta skromna lista, znów zanurzymy się w odmętach wojennego fachu i pójdziemy na wielką zadymę w latach 1939-1945. Oczywiście odstawimy całkowicie wszelkie pełzające śmiecie i wskoczymy do kokpitu profesjonalnego myśliwca bojowego. Danem nam będzie stoczyć wiele pojedynków powietrznych, atakować cele naziemne (misje szturmowe)... Autorzy zapowiadają zaimplementowanie do rozgrywki wielu misji historycznych, [redacted] nawet ich wariacji ukrywających się za wszystko mówiącym zwrotem „what if?". Oczywiście, ciągnąc dalej ten historyczny wątek, nie zapomniano o bliższym przyjrzeniu się mapom ówczesnej Europy, więc nikt nie powinien odkryć na nich np. tunelu pod Kanałem. Odsłonięto nieco kurtynę, do tej pory skutecznie zasłaniającą wszelkie prace przy projekcie. Wśród wymienionych przez autorów maszyn znajdziemy serię Mitshubishi Zero, amerykańskie Grummany czy brytyjskie Spitfire (to żelazna pozycja każdego „historycznego" symulatora). Do tworzenia gry użyto specjalnie zbudowanego na jej potrzeby systemu emulującego wszystkie ważniejsze zjawiska fizyczne, występujące podczas lotu. Oczywiście nie trzeba nawet dodawać, iż gra pracuje na wspaniałym enginie 3D. Dość powiedzieć, iż nie będzie jej można odpalić bez akceleratora, a lista obsługiwanych przez nią urządzeń jest bardzo długa. Wśród nich znajdziemy Voodoo 1 i 2, Power VR, Pyramid 3D. Zapewni nam to pogrywanie w wysokiej rozdzielczości (do 1600 x 1200 w szesnastu bitach). Gra powinna także obsługiwać joye z force-feedback i inne zaawansowane konstrukcje typu „sterów kierunku" reprezentowanych przez wolant z pedałami (uuch!). Mamy nadzieję, że posiadacze mocnych pecetowych i użytkownicy PlayStation będą bardzo zadowoleni...

Jagd52





Ocean zamierza rozstrzelać konkurencję cyfrą ponad trzydziestu modeli latającego żelastwa spod flagi z hakenkreuzem, czerwonym kółkiem, gwiazdą czy paskami...

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Magenta Software**
Premiera: **IV Kwartał**

Eliminator

[redacted] czasów „Wipeout 2097" [redacted] widziałem jeszcze żadnej futurystycznej wyścigówki, mogącej się z nią równać. Dotychczas wydawane produkcje [redacted] dorastały jej [redacted] do pięt. Niedługo jednak wszystko może się zmienić...





Wygląda na to, że Psygnosis wyda godnego następcę serii „Wipeout".

A to za sprawą najnowszej produkcji ze stajni Psygnosis, gry „Eliminator". To, że „Wipeouta" również wydała ta sama firma, wiedzą wszyscy. Wygląda więc na to, że „Eliminator" może być tylko lepszy. Ogólne założenia są podobne do tych, z jakimi mieliśmy do czynienia w poprzedniczce – połączenie wyścigówki, zręcznościówki i strzelanki. Fabuła nie grzeszy oryginalnością. Wcielamy się mianowicie w jeńca wojennego, który zostaje przetransportowany na jakiś tajemniczy poligon wojskowy, gdzie testuje się broń. Wsiadamy do jakiegoś szybkiego pojazdu, w którym umieszczona jest bomba zegarowa. Musimy owym pojazdem tak się poruszać, aby zestrzeliwując kolejnych wrogów, zbierać bonusy, dzięki którym czas do detonacji bomby ulegnie wydłużeniu. Jak więc widzicie reguły się zmieniły, jednak generalnie wszystko sprowadzi się do superszybkiej jazdy i strzelania do wszystkiego co się rusza. Przeciwników będzie aż 30 rodzajów, od słabeuszy, do naprawdę groźnych, szybkich i zwrotnych mocarzy, których rozwalić będzie już znacznie trudniej. Na trasie zostanie rozmieszczonych mnóstwo bonusów, dzięki którym będziemy mogli rozbudowywać swój pojazd, wyposażając go w różne dodatkowe bronie (aż 12 rodzajów), dopalacze, itp. Do wyboru dostaniemy sześć pojazdów. Różnić się będą wytrzymałością, zwrotnością i oczywiście szybkością. Do tego dojdzie czaderski, futurystyczny soundtrack, który nieustannie będzie dotrzymywał kroku wydarzeniom dziejącym się na ekranie. Zgodnie z obecnymi trendami w grze zostanie zawarty tryb multiplayer. Na PSX grać będzie mogło do dwóch graczy, natomiast [redacted] pececie do ośmiu (sieć LAN, Internet). Czy Psygnosis wywiąże się ze wszystkich obietnic? Znając jej dotychczasowe produkcje – chyba tak.

Krzychoo

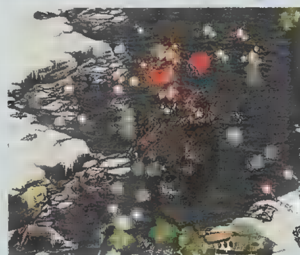
Platforma: **PC**
Wydawca: **Blizzard**
Producent: **Blizzard**
Premiera: **IV Kwartał**

StarCraft: Brood Wars

Jak głoszą prawidła [redacted] eko-[redacted] i bijące [redacted] wszystkich fanów RTS-owych potyczek, nadciąga [redacted] „StarCraftowego" szaleństwa. Tym [redacted] wszystko [redacted] jest sprawką firmy Blizzard i naj-[redacted] dopalacza naszej ukochanej giery.

Miłośnicy „Total Annihilation" cały czas bawią się swoją wspaniałą zabawką, dzięki niespożytej sile witalnej, kryjącej się w kolejnych patchach i dodatkach, których liczbę trudno dziś określić nawet w dużym przybliżeniu. Tak wielka świeżość dość „niemłodego" już produktu nie umknęła ludziom z Blizzarda, którzy nie zamierzają pozostawić na lodzie fanatyków „StarCrafta". Jeśli zaciskałeś nerwowo zęby, tłamsząc w sobie gniew po arcykrótkim pogrywaniu w „StarCrafta", to właśnie nadciąga panaceum na Twoje bolączki. Niebawem zaserwujemy Ci bowiem ponad dwadzieścia cztery misje, zespolone w trzech zupełnie świeżych kampaniach. Tak w skrócie wygląda zawartość zestawu rozszerzającego możliwości Waszej ukochanej giery, o wszystko mówiącym tytule: „StarCraft: Brood Wars". Zergowie próbują kontratakować po poniesionych w poprzednich misjach klęskach (no, chyba że grałeś właśnie nimi...). Bestie wróciły. Dodano kilkanaście zupełnie nowych scenerii, takich jak pustynie, pola lodowe i kilka innych niepodzianek. Jeśli myślisz że to wszystko, he he, wcale nie! Oczywiście nie zapomniano dołożyć kilku zupełnie nowych przedstawicieli mięsa armatniego. Pozwolimy sobie na uchylenie co nieco kurtyny... Terranie wreszcie pozbędą się problemu okaleczonych jednostek piechoty. Dzięki zastosowaniu Medica ich wydolność znacznie się podniesie, a wycieńczeni weterani nabiorą wigoru. Oczywiście dotyczy to tylko jednostek „z wkładem mięsnym", Siege Tanki i inne konserwy muszą radzić sobie z SCV. Bombowce typu Valkyria będą wreszcie uzupełniać naszą flotę powietrzną o tak ważne jednostki niszczycielskie. Nam też już zbrzydły te przeklęte myśliwce.





Protosi za to otrzymają pancernego molocha o swojskiej nazwie Corsair, zdolnego zdewastować nawet najlepiej umocniony teren (nie widzieli chyba naszej „linii Jagda") i do tego zdolnego do prowadzenia walki przeciwlotniczej. Jednym słowem – wash and go! Do sił Protosów dołączą wreszcie znienawidzeni początkowo Mroczni Templarzy (Dark Templars), którzy swymi niecodziennymi umiejętnościami psionicznymi powinni wskazać nowy kierunek rozwoju tej formy walki. Wybitnie na to wskazuje połączenie dwóch Templarów dające nam potężną jednostkę zwaną Archonem, której możliwości bojowe są po prostu fantastyczne! To trzeba zobaczyć!

Zergowie dość dobrze przygotowują się do ofensywy. Chyba przyjrzeli się nieco jednostkom pionierów niemieckich z okresu Pierwszej Wojny Światowej, bowiem w ich szeregach pojawia się osobnik zwany Lurkerem. Ta zmutowana wersja Hydraliska po prostu wyposażyła się w biologiczny zestaw miotaczy ognia i tym samym zbliżyła się w swoim zastosowaniu do terrańskich Fireboatów (specjalnie dopalonych Marines). Ponoć ta nowa gadzia zabawka ma mieć zwiększony zasięg działania i „podnieść temperaturę" zabawy. Innym przykładem zmyślności Zergów

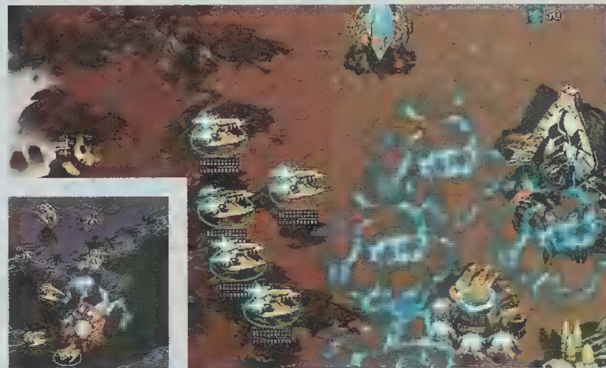


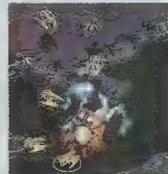
jest Devourer. Jego siła bojowa jest niesłychana. Ma zadziwiającą cechę zabierania przeciwnikowi dokładnie połowy jego wytrzymałości. Biada terrańskim Battlecruiserom, wszystko bowiem wskazuje na to, że spotkanie nowego okrętu z Devourerem, potomkiem Mutaliska, zakończy się utratą przez tego pierwszego ok. 250 punktów wytrzymałości! I to w jednym starciu. Oby tylko projektanci nie przebrali miary w tych udziwnieniach.

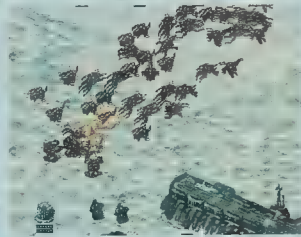
Oczywiście nie zapomniano o tych, dla których powstały RTSy i Internet (khe, khe – Suicide). Oczywiście mowa o pogrywających w Sieci. Opcja Multiplayer zasypie nas ponad setką (!!!) zupełnie świeżych mapek. Jak sami przyznacie, jest na co czekać. ***Jagd52***

Zergowie próbują kontratakować po klęskach poniesionych w poprzednich misjach (no, chyba że grałeś właśnie nimi...). Bestie wróciły.







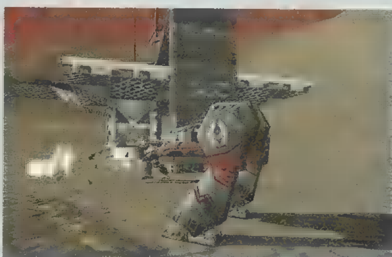


Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Dynamix**
Premiera: **IV Kwartał**

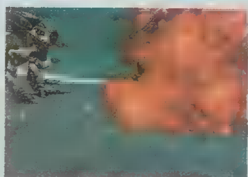
Starsiege Tribes

Po 11 tysiącach [redacted] spokoju i har[redacted] w kosmosie zapanowała wojna. Rasa [redacted] podzieliła się [redacted] dwie grupy, [redacted] rozprzestrzeniły się [redacted] całej galaktyce. Do której z nich się przyłączysz, [redacted] już zależy [redacted] Ciebie. [redacted] w telegraficznym skrócie rysuje się historia najnowszego [redacted] Dynamix - „Strasiegie Tribes".









Kiedy do redakcji przychodzą nowe zapowiedzi gier FPP niczym lwica broniąca swych dzieci, rzucam się na wszystkie. Nie inaczej było ze „Starsiege Tribes". A co jest w niej takiego niezwykłego? – zapytacie. Ano, „Starsiege" według kolesi z Dynamixu będzie połączeniem gry FPP elementami RTS-a, czyli coś na wzór „Uprising".

W „Starsiege" będziesz walczyć przeciwko wojownikom z systemu solarnego, jako wojownik z silną giwerą w łapie lub zasiądziesz do siejącej śmierć machiny. Arsenał zapowiada się imponująco. Czołgi, herce, mechy, geary, futurystyczne myśliwce – to tylko nieliczne przykłady bogatej menażerii. Oprócz obserwowania akcji z oczami bohatera autorzy obiecują zamieścić widok za jego pleców (specjalnie dla fanatyków gier TPP, jak np. „MDK").



„Starsiege Tribes" oferuje 30 złożonych single-playerowych misji, które przygotują Cię do prawdziwej rzezi trybu multiplayer. Od dwóch do trzydziestu dwóch graczy zmierzy się poprzez sieć lokalną lub Internet.

Graficzna część gry prezentuje się równie ciekawie, jak sama rozgrywka. Bogata ilość rozmytych tekstur, orgia świateł oraz niezwykłe wybuchy cieszą, oko jak nigdy dotąd. Myślę, że nie ma sensu dłużej się nad nią rozwodzić, screeny powinny załatwić ostatecznie sprawę i przyprawić Was o dreszcze.

„Starsiege Tribes" ma bardzo dużą szansę zapewnić nam rozrywkę na długie zimowe godziny. Tak na marginesie – ta pozycja, już po pierwszym jej oglądnięciu, dołączyła do mojej listy najbardziej oczekiwanych FPP -shooterów. Może dlatego że zapowiedzi w dużej części przypominają „Uprising", która bardzo przypadła mi do gustu.

gRoovy

„Starsiege Tribes" będzie połączeniem gry First Person Perspective z elementami strategii czasu rzeczywistego. Czy ta wybuchowa mieszanka osiągnie sukces, o tym przekonamy się wkrótce.

Platforma: **PC**
Wydawca: **[redacted]**
Producent: **Top Ware**
Premiera: **[redacted]**

Devastator

Top [redacted] rynku ostro zarządził zupełnie niespotykaną [redacted] tąd polityką cenową. Jednakże fir[redacted] postanowiła [redacted] poletku nie ograniczać się tylko [redacted] cji [redacted] to nowych, tytułów, [redacted] wystawić [redacted] próbę naszych programistów.

Przed polskimi graczami stanie nowa szansa pobawienia się w klimatach sci-fi. Oto bowiem, w niedalekiej przyszłości (a konkretnie w roku 2043) odkryta została nowa planeta, którą natychmiast ochrzczono mało oryginalnym mianem: Paradise. W jej litosferze stwierdzono istnienie zupełnie nieznanego ziemskim naukowcom pierwiastka, Standu. Niezwykłe właściwości tego nowego minerału spowodowały natychmiastowe zainteresowanie przemysłu zbrojeniowego i całej sieci firm zajmujących się branżą informatyczną. Po zaledwie kilku latach od odkrycia, nowy minerał wyparł wszystkie inne, używane do tej pory stopy, co spowodowało, że Paradise została najistotniejszym punktem w galaktyce. Umieszczone tam obozy pracownicze wykonywały swą mrówczą pracę pod osłoną odpowiedniej ilości wojska. Przynajmniej do czasu aż wszystkie obiekty wyparowały pod ciosami obcej cywilizacji. Mit o samotności w kosmosie legł w gruzach. Czas odwetu nadciągnął szybciej niż mogli myśleć o tym najwięksi fantaści. Nie ukrywamy, że to właśnie Ty, drogi graczu staniesz przed odpowiedzialnym zadaniem wyplenienia zła... do boju!



Twoim zadaniem będzie oczywiście schylenie się przed nadciągającą potęgą Obcych, po czym wyprowadzenie ostrego, prawego sierpa prosto w wyrośniętą szczękę gościa. Problem leży tylko w tym, że owych starannie otektsturowanych i śmiertelnie niebezpiecznych jegomości może być ponad 60 typów. Cała gra jest właściwie tudna do prezcyzyjnej klasyfikacji. To połączenie symulacji futurystycznego pojazdu pojowego z czymś w rodzaju krzyżówki „Mechwarriora" z „Descentem", no i dodatkowo jeszcze dochodzi aspekt planowania operacyjnego. Chyba nasi znajomi z Top Ware postanowili ustrzelić maksymalną liczbę klientów, tak wielotorowym podejściem do sprawy. Już teraz wiadomo że planuje się umieszczenie w grze ponad 100 budynków o całkowicie zróżnicowanym przeznaczeniu (niezły zestaw, co?). Terenów walki też powinno wystarczyć, bowiem już teraz mówi się o osiemnastu planszach dla pojedynczego zawodnika i podobnej ilości dla opcji multiplayer. Dowodzone przez nas jednostki, składające się z gigantycznych robotów, będą mogły pochwalić się niezłą liczbą, ponad dwudziestu trzech unowocześnień i dziewięciu typów systemów obronnych, jakie będziemy mogli zaimplementować.



Jagd52

Nasi znajomi z Top Ware postanowili ustrzelić maksymalną liczbę klientów, tak wielotorowym podejściem do

Monaco GP Racing

Platforma: **PC, PSX, N64**
Wydawca: **Ubi Soft**
Producent: **Ubi Soft**
Premiera: **IV Kwartał '98**

Fani formuły pierwszej [redacted] pewno [redacted] swoich ulubionych gier. Ledwo zdążyliśmy ochłonąć po [redacted]nym, wydanym [redacted] miesięcy „F1 Racing Simulation", [redacted] już teraz panowie z [redacted] zapowiadają kolejny wyścigowy symulatorek.

Tym razem będzie on nosił trochę dłuższy tytuł – „Monaco Grand Prix Racing Simulation". Pierwsze co rzuciło się mi w oczy to poprawiona grafika. W pierwowzorze była ona po prostu the best, a teraz dojdą jeszcze bardziej szczegółowe tekstury, I kilka nowych fajerwerków graficznych, takich jak np. możliwość włączenia trójwymiarowego, wirtualnego kokpitu. Stopień trudności pozostanie raczej na niezmienionym, czyli dość wysokim poziomie. Nie jest to jednak wada, zwłaszcza że będziemy mieli do czynienia z realistycznym symulatorem. Programiści przygotowali wirtualną wersję 17 prawdziwych torów, oraz 21 kierowców. Wypada tu wspomnieć o tym, że każdy z nich będzie miał inny, specyficzny dla siebie sposób zachowania – od spokojnych i nie szukających guza, po złośliwych, zajeżdżających drogę cwaniaczków. Dodatkowo dodane zostaną dwa nowe tryby gry: scenariusz i kariera. Co prawda producent jeszcze dokładnie nie sprecyzował, na czym będą one polegały, ale z pewnością znacząco wpłyną na ilość czasu spędzonego przy grze. W pełni wykorzystuje ona dżojstiki (i kierownicę) z systemem Force Feedbak. Już sobie to wyobrażam – każde najechanie na krawędź czy uderzenie w barierkę będziemy odczuwać, tak jakby to wszystko działo się naprawdę. Autorzy przygotowali też coś dla multiplayerowców. Grać będzie można na podzielonym ekranie, albo po sieci (od 2 do 8 graczy). Dla tych, którym znudzą się oryginalne tory I samochody stworzone przez autorów, przygotowany został odpowiedni edytor, pozwalający zmienić w grze prawie wszystko. Do tego dojdzie możliwość ściągania z Internetu dodatkowych, nowych scenariuszy. Na deser zostawiłem jeszcze jedną bardzo ciekawą informację – gra zawiera tzw. tryb retro, w którym usiądziemy za kierownicą jednego z czterech wozów z lat pięćdziesiątych. Do naszej dyspozycji oddany zostanie również jeden tor z tamtego okresu. Zachwyceni jesteście? Bo ja tak – czekam z niecierpliwością. ***Krzychoo***





Nowością w stosunku do poprzedniczki jest mo[redacted]wość jazdy bolidem z lat pięćdziesiątych.

Nations

Platforma: **PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **I Kwartał '99**

„Uwaga! Czerwony jeden! Czerwony jeden! Kurs 231, osiemnaście tysięcy stóp, pięć [redacted] Powtarzam..." Jagd! Jaagd! [redacted] próbował odciągnąć [redacted]go [redacted] od najnowszych zapowiedzi firmy Psygnosis.

Przełom lat 1998/99 jest dla miłośników podniebnych ewolucji prawdziwie rajskim okresem. Producenci oprogramowania rozpuszczają nas niczym rodzice swoje jedyne maleństwo (Hi, Maleństwo!). MicroProse bawić się będzie z nami swoim „European Air War", Jane's wypróbuje na nas „WW II Fighters", [redacted] tak zasłużona dla krotochwilnej rozrywki Psygnosis, trafi nas właśnie tym tytułem – „Nations: Fighter Legends". Dwanaście wspaniałych myśliwców, których najlepszy czas minął w drugiej połowie lat czterdziestych naszego stulecia, stanie w podniebne szranki. Będziemy mogli opowiedzieć się po stronie Sprzymierzonych lub Luftwaffe i spróbować swych sił w powietrznych bitwach nad Niemcami, Kanałem i Anglią (niekoniecznie w tej kolejności). Szczególny nacisk położono na wierne oddanie parametrów technicznych maszyn i ich zachowania podczas walki. Dość powiedzieć, że obiecano nam doskonałe opracowanie balistyki uzbrojenia, ówczesnego kamuflażu i taktyki walki powietrznej. Polatać będziemy mogli w ponad dwudziestu samodzielnych misjach lub zostać „zawodowcem" pod auspicjami Goeringa (ewentualnie Smitha). Psygnosis zapewnia nas także o wielkim przywiązaniu do oddania szczegółów uzbrojenia i otaczającej nas rzeczywistości. Staranie przestudiowano mapę ówczesnej Europy, starając się oddać jak najwierniej jej geograficzne niuanse. Nie zapomniano o dołączeniu do gry niezłego archiwum, pełnego materiałów tekstowych i filmowych, umożliwiających nam przyjrzenie się „podniebnym rumakom" i najlepszym ich „jeźdźcom". Jeszcze nic nie wiemy o możliwości ingerowania w historię, ale mamy nadzieję, że nasi ukochani programiści umożliwią nam kreowanie wydarzeń o znaczeniu strategicznym. ***Jagd52***





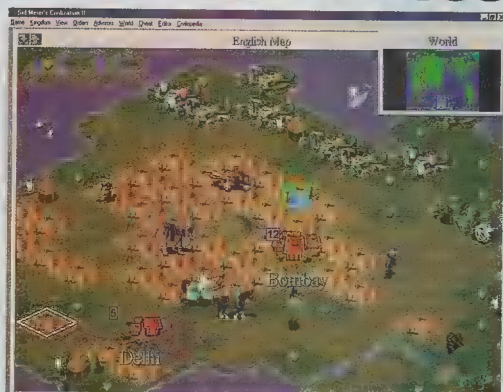


„Nations: Fighter Legends" będzie miał okazję konkurować z całą chmarą potomstwa innych, bardziej dla gatunku zasłużonych firm. Oby to spotkanie nie zakończyło się KO.

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **MicroProse**
Premiera: **Zima**

Civilization II: Test Of Time

Wojna o schedę po niejakim Meie[redacted] przybrała takie rozmiary, że nawet najwięksi prawnicy [redacted] postanowili pójść po [redacted] głowy i wreszcie zażegnano spór między Activision [redacted] MicroProse (do którego dołączył się jeszcze staruszek Avalon Hill). [redacted] tej pory [redacted] z wyżej wymienionych firm [redacted] pra[redacted] sygnowania swych gier magicznym [redacted] Civilization, choć w różnym zakresie.



Pierwszy do ataku rusza MicroProse, choć po piętach depcze mu już Actvision. Chłopaki z tej pierwszej firmy (chyba mający największe prawo do otrzymania tantiem od „Civilzation") już szykują dla nas nie lada gratkę. Będzie nią „Civilization II: Test Of Time", najnowsze wcielenie strategicznego superhiciora. Oczywiście pozostawiono doskonałą ideę gry I w dużym stopniu również rozwiązania techniczne. Będziemy więc prowadzili nasze działania w systemie turowym (oto prawdziwa strategia!), dysponując tymi wszystkimi narzędziami, jakie zdołaliśmy już poznać w meierowskim pierwowzorze. Skupmy się zatem na tych wszystkich smakołykach, jakie nam obiecano w nowej edycji gry. Przede wszystkim skoncentrowano się na poprawieniu oprawy graficznej naszej gierki. Dołożono kupę animacji, które powinny podnieść walory estetyczne programu. Nasze jednostki będą się teraz płynnie przesuwały po polach, nie powinny więc już przypominać swoimi ruchami żabich skoków. Zwiększono liczbę efektów dźwiękowych towarzyszącym rozgrywce. Poprawiono graficzne odwzorowanie budowli w mieście, cudów etc. „Civilization II: Test Of Time" zawierać ma także znany już prawie wszystkim dodatek „Civilization Fantastic Worlds". To właśnie dzięki niemu ten hit uzyska nową oprawę graficzną. Największą niespodziankę schowaliśmy na koniec. Gra MicroProse będzie miała zaimplementowany tryb multi-player! Wreszcie padł bastion! Teraz na drodze zlinkowania wielu graczy nie powinno już nic stanąć. Panowie... Sieć czeka! „Civilization II: Test Of Time" już niezabawem trafi na nasze hadeki.

Jagd52





Gra MicroProse będzie miała zaimplementowany tryb multi-player! Wreszcie padł bastion! Teraz na drodze zlinkowania wielu graczy nie powinno już nic stanąć.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Creative Assembly**
Premiera: **Wiosna '99**

Taisho

[redacted] niejakiego R. Chamberlaina wciąż straszy [redacted] naszym kontynencie. Tym [redacted] jednak przybierze [redacted] formę zupełnie nowej gry strategicznej, [redacted] którą pełną odpowiedzialność bierze [redacted] Arts.

W zasadzie gier traktujących o Kraju Kwitnącej Wiśni nie oglądaliśmy zbyt wiele (pomijam tutaj wszelkiego rodzaju mordobicia, którymi raczeni jesteśmy dość regularnie). Stareńka seria Koei (pamiętająca jeszcze szesnastobitowce) tkwi tylko w pamięci co starszych Czytelników „Gier Komputerowych". Electronic Arts postanowił przełamać impas. Oto dane nam będzie wsiąść w wehikuł czasu i udać się na wyprawę do szesnastowiecznej Japonii. Jako przedstawiciel jednego z najstarszych rodów tego kraju będziesz musiał zjednoczyć wokół swojej frakcji, podzielone wewnętrznie państwo. Czasy przypominają nam sytuacje naszego rozbicia dzielnicowego i podobnie jak wtedy, będziemy musieli skorzystać z ogólnie dostępnych władcom środków (czyt. przemoc, brutalność, przekupstwo, trucizna...). Nie dość tego. Gra ma być klasyczną turówką, ale w momencie, gdy dochodzi do toczenia boju, do naszej dyspozycji stanie wspaniały engine 3D, pozwalający rozgrywać wspaniałe batalie na poziomie taktycznym. Pokazane obok screeny powinny przekonać nawet najbardziej zacietrzewionych taktyków do tego typu rozwiązania, pozwalającego nam w pełni kontrolować podległe oddziały. Oczywiście gra nie sprowadza się tylko do prowadzenia działań wojennych. Będziemy mogli także poznać gospodarcze uwarunkowania szesnastowiecznej Japonii, ustalać wysokość podatków, prowadzić badania nad technikami wojennymi, opracowywać plany nowych konstrukcji, czy zapewniać armii (i sobie) rozrywkę w postaci ustanowienia statutu... gejszy!



Całą zabawę obiecano okrasić gigantyczną dawką wstawek historycznych, nie pozostawiając przypadkowi nic z pietyzmu historycznego dziedzictwa Nipponu. Czeka więc nas nie lada gratka, wreszcie założymy podniszczony ciuszek samuraja i wkroczymy na wojenną ścieżkę. Howgh! Uuupss, sorry... Banzai!!!

Jagd52

„Taisho", czyli los shoguna, niebawem [redacted]ony zostan[redacted] w naszych rękach. A jeśli przypłynie [redacted] białas z daleka, to...

Grałem we wszystkie gry FPP jakie poja[...] „Wolfenstein'a" i żadna nie zrobiła na m[...]

H λ L F - L

Długo już świat słyszał o pisanej przez grupę Valve dla stajni Sierry strzelaninie „Half-Life". Docierały do nas słuchy o rewolucyjnej sztucznej inteligencji, niesamowitym klimacie i o zupełnie nowych dla strzelania FPP elementach.

Ostatnia, wielokrotnie odkładana premiera gry przewidywana jest na 30 października. GK spieszy więc donieść o wrażeniach, jakie czekają tego, kto nieopatrznie odpali tę grę.

Wczesnym Rankiem...

Zatrudniony w podziemnym kompleksie badawczym zwanym Black Mesa Gordon Freeman zaczynał swój rutynowy dzień pracy. Odebrawszy burę i polecenia od swych zwierzchników przywdział kombinezon i zabrał się do roboty. Dzisiaj miał asystować przy niezwykle ważnym eksperymencie. Wszedł do laboratorium odpalił swój sprzęt i... Rozpętało się piekło. Siła [illegible] wstrząsnęła kompleksem (czyżby Windoza się wywaliła?). Przerwane zostały ciągi komunikacyjne, wyjścia na powierzchnię zostały zasypane, a sprzęt wielomiliardowej wartości zniszczony. Jednak Gordon nie był świadom tego co dzieje się wokół niego. Stracił przytomność, a seria [illegible] przeniosła go gdzieś daleko do [illegible] Widział [illegible] tak [illegible], że nie miały prawa istnieć i świat [illegible], ale jednak tak piękny... Urządzenia alarmowe [illegible] [illegible] i Gordon powrócił do Black Mesy. Powrócił w [illegible] [illegible] krwią i [illegible] personelu [illegible]. Wybiegł z laboratorium [illegible] łom i poprzez [illegible] metalu i betonu ruszył po pomoc. Mała [illegible] poruszająca się na [illegible] [illegible] w stronę jego [illegible] [illegible] [illegible]. Dwa błyskawiczne ciosy łomem zamieniły ją w [illegible].

– Hak ci w smak – [illegible] Gordon

Taki był początek...

„Pół-żywy"

[illegible] o „Half-Life" [illegible] tylko jedno – o to chodziło... Grałem we wszystkie gry FPP jakie [illegible] się na rynku od czasu „Wolfenstein'a" i żadna nie zrobiła na mnie tak wielkiego wrażenia. „Półżywy" [illegible] poraża swoim klimatem, [illegible] i [illegible] założeniami gry.

Po [illegible] klimat. [illegible] bardzo [illegible] nie [illegible] tło dla naszego [illegible]nia. W trakcie [illegible] masę [illegible] mini scen [illegible]. Na [illegible] za pancerną [illegible] w czerwonym [illegible]le naukowiec [illegible] z dwoma niewielkimi kreaturami. [illegible] nie [illegible] mu [illegible], a [illegible] jak przegrywa i zmienia się w [illegible] z monstrów. Albo przy [illegible]nym, [illegible] naukowca [illegible] za nogi [illegible]. Widać, jak walczy o jego życie. Po chwili obaj [illegible] do [illegible], z [illegible]go wytryskują strumienie krwi.

Architektura poziomów stoi na takim poziomie iż ani przez chwilę nie opuszcza nas uczucie przebywania w dotkniętym kataklizmem laboratorium. Mijamy sale badawcze, [illegible] medyczne, kwatery obsługi, wspinamy się w szybach unieruchomionych wind. Klimat wspiera [illegible] dźwięk. Z oddali [illegible] nas odgłosy [illegible], jęki [illegible] metalu i [illegible] dudnienie [illegible]. Wrażenia przebijają nawet [illegible]. A jest jeszcze pan w czarnym garniturze [illegible] nocny koszmar Muldera.

Ważny element to przeciwnicy. Tak [illegible] sztucznego rozumku [illegible] nie [illegible]działem. Przeciwnicy [illegible] atakować [illegible] a nawet [illegible] zasadzki. Są przy tym dość [illegible] czasem [illegible] niż Ciup. Nie wszyscy [illegible] na [illegible]. Bestie [illegible] z [illegible] ludzi są w stanie jedynie szarżować na [illegible] przy tym [illegible]mi. Jednak już zrzuceni na teren laboratorium komandosi [illegible] chować się za [illegible], czy [illegible] im [illegible]. Uniki, [illegible] to [illegible] co [illegible] w „[illegible]" czy „[illegible]" jest tu [illegible] poprawione i o [illegible].

Strzelać...

... to nie [illegible] zawsze to samo. [illegible] do konwencji FPP [illegible] [illegible] po raz pierwszy tak ciekawie zo-

...WIŁY SIĘ NA RYNKU OD CZASU
...NIE TAK WIELKIEGO WRAŻENIA.

...L I F E

stały użyte [illegible]. Z [illegible] czy [illegible] mo[illegible] zagra[illegible] pomogą [illegible] na przykład [illegible] pozamykane drzwi. [illegible] medyczne jednak [illegible] do nas [illegible] nie [illegible] to żaden [illegible] tylko dobrze [illegible] sobie w wa[illegible]. [illegible] strzelanie umila nam szereg logicznie wplecionych w tok [illegible], nie za trudnych, ani nie z audiotele, ot takich w sam raz. Czasem [illegible] to problem. Jak odnaleźć [illegible] broń czy [illegible], bo nie są one porozrzucane po [illegible]. Jak nie [illegible] się załatwić [illegible] komandosów w [illegible] czatu[illegible]? No już nie wiem co [illegible], głupio się tak [illegible] ale cóż ja mogę na to [illegible]. To może [illegible] to. Wpadam na [illegible] z [illegible] i pa[illegible]... [illegible] człowiek w [illegible]. A ta [illegible] za [illegible] do mnie. Pewnie [illegible] go [illegible] by sprawę [illegible] i [illegible] ta [illegible] z sufitu go [illegible] i [illegible], dobrze [illegible] mać [illegible].

Tech

Gra [illegible] na [illegible] silniku Quake II. Valve [illegible] w nim [illegible] MMX oraz 16 i 24-bitowy kolor. Obecna [illegible] obsługa standardów OpenGL, D3D, [illegible] nasz monitor [illegible] wszystkie [illegible]. [illegible] towe [illegible] emulowane programowo, [illegible] właściciele [illegible] bez [illegible] nie [illegible].

By [illegible] graczy w zachwyt do animowania postaci Valve użyło [illegible] szkieletowej. Polega to na tym, że nie są one budo[illegible] polygonów [illegible] na [illegible]. Silnik porusza owe kości i [illegible] to bardzo [illegible], a co [illegible] budować bardzo [illegible] i daje możliwość [illegible] tek w [illegible].

Na koniec słów kilka o [illegible]. Użyty do [illegible]go kontroli [illegible] DSP moduluje [illegible] zależnie od ich kierunku i [illegible] nie? Ale pod [illegible] brane są także rozmiar pomieszczenia w [illegible] został [illegible] oraz [illegible] z [illegible]. [illegible] że strzał w [illegible] brzmi [illegible] odmiennie niż strzał [illegible] na [illegible] lub pod [illegible] modulowane jest na [illegible] czemu nasze [illegible] nie [illegible] od [illegible] intensywnego [illegible].

Co [illegible] do [illegible] nie [illegible] wymagany „PII nie wiadomo ile [illegible]". [illegible] P166 i 32 MB RAMu, ale i tak [illegible] że [illegible] są [illegible] małe. Ale jak mawia Mulder „Co [illegible] jest na [illegible] nie zawsze [illegible]".

Stalker

„HALF-LIFE" MA SZANSĘ WNIEŚĆ TAK DŁUGO OCZEKIWANY POWIEW ŚWIEŻOŚCI DO STRZELANIN FPP. Z NIECIERPLIWOŚCIĄ OCZEKUJĘ JEJ OSTATECZNEJ WERSJI.

CZY TRÓJKA OKAŻE SIĘ SZCZĘŚL

Środa, słoneczne późne popołudnie. Wchodzę do jednego z budynków przy ruchliwej warszawskiej ulicy. W środku panuje dziwna cisza, co chwila przerywana tylko odgłosami szczęku mieczy i bojowymi okrzykami. Zaczynam powoli wędrować po pokojach, ale moja skromna persona nie zdaje się wywoływać jakiejkolwiek reakcji pracowników CD Projektu. Z hałasem potrącam olbrzymią figurę Zerga,





macham ludziom przed patrzałkami, wreszcie zaczynam śpiewać i podskakiwać. Zero odzewu – wszyscy wpatrują się w swe monitory jak zahipnotyzowani. Zrezygnowany znalazłem sobie cichy kącik z uruchomionym kompem, usiadłem i... dopiero wtedy wszystko stało się jasne. „Settlers 3"!

Dzień premiery trzeciej odsłony „osadników" zbliża się nieuchronnie, więc całkiem niedawno BlueByte uruchomił specjalny serwer, na którym wybrani gracze z całego świata mogą testować rozgrywkę sieciową, dając nam w ten sposób możliwość ujrzenia po raz pierwszy tej gry „w akcji". Czyż mogliśmy przepuścić taką okazję?

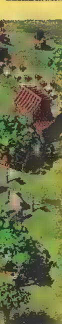
Zaczynamy!

Całość zorganizowana jest na wzór Blizzardowego Battle.net. Po podaniu swego imienia i hasła program sprawdza, czy nie pojawiły się jakieś nowe patche, i w razie potrzeby automatycznie je ściąga. Później przechodzimy na kanały, gdzie rozmawiają inni gracze. Można też zostawić wiadomość znajomym, czy poczytać oficjalne komunikaty. Tradycyjnie już osoba hostującą grę ma możliwość ustawienia szeregu opcji, od wielkości mapy czy ilości surowców, aż po drobne szczególiki dotyczące sposobu obrazowania mapy. Ja znalazłem sobie szybko czterech kolegów z całego świata (Anglia, USA i Australia), i po kilku minutach przyjacielskiej pogawędki rozpoczęliśmy walkę.

Warto w tym miejscu wspomnieć nieco szerzej o samym wyglądzie gry. Do tej pory mogliśmy ją poznawać jedynie z szumnych zapowiedzi i screenów, a te jak wiadomo, często mijają się z prawdą. Tymczasem „Settlers 3" już od początku zaskakują wręcz perfekcyjnie wykonaną grafiką. Przepięknie modelowany, bogaty w szczegóły i znakomicie oświetlony teren, tworzy tło dla oddanych z pietyzmem najdrobniejszego elementu budowli. Niektóre mapy potrafią zauroczyć surowością górskich szczytów i bogatych w surowce wyżyn, poprzecinanych malowniczymi kotlinami. Inne z kolei dają do eksploracji tereny rozlewisk rzecznych, zieleniejącej się trawy, szumiących drzew i falujących jeziorek. Po tym wszystkim wędrują sobie nasi animowani dużą ilością klatek na sekundę podopieczni, w obowiązkowych firmowych koszulkach drużyny, której kolor przyjmujemy. Całość swym wykonaniem bije na głowę konkurencyjne

THE SETTLERS III





Dzięki uprzejmości firmy CD Projekt, polskiego dystrybutora BlueByte, mieliśmy okazję spędzić kilkanaście bezsennych godzin, testując w Internecie trzecie wcielenie „Settlersów". Oto garść pisanych na żywo spostrzeżeń, tak gorących, że aż strzyka nam monitorac



IWA DLA BLUE BYTE!

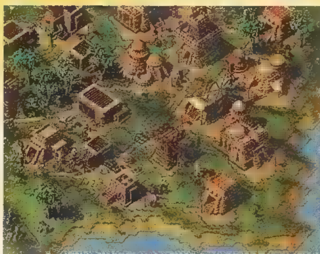
„Knights & Merchants”, a przy tym osiąga zadowalającą szybkość nawet na słabszych komputerach (ja grałem na P166).

Zmiany!

Oprócz całkiem nowego engine graficznego, który od razy rzuca się w oczy, zauważyłem w czasie mego testowania szereg zmian już w samej mechanice gry. Wspomnieć należy o nieco innym podziale opcji zarządzających naszą małą populacją. Na szczęście pozostały wykresy obrazujące jej rozwój, ilość towarów, priorytety w transporcie itp., które tak zawsze lubiliśmy, ale uległy one kosmetycznym poprawkom. Oprócz kilku nowych profesji (np. szpieg, pionier, łucznik) wprowadzono nareszcie przejrzysty podział budynków na zwykłe, wojskowe, dostarczające żywność i „cywilizacyjne”. Wiąże się to z przesunięciem siły ciężkości nieco bardziej w stronę militarną. Pojawiły się specjalistyczne budowle – baraki, lecznica, „Catapult Hall”. Towary są teraz transportowane w stronę strażnic wojskowych (notabene – właśnie z tylko jedną strażnicą zaczynamy naszą zabawę w sieci), a stamtąd bezpośrednio do miejsca w którym są aktualnie potrzebne, zaś zwykli osadnicy wychodzą już nie z centralnego pałacu, ale czegoś co nazwano rezydencją. Wybudowanie magazynu nie staje się więc niezbędne od razu, może być jedynie pewnym ułatwieniem w późniejszej grze. Równie ciekawy jest fakt wprowadzenie w grze trzech odmiennych cywilizacji. Różnią się one od siebie nie tylko wyglądem, ale i budynkami, które są właściwe tylko dla jednej z nich (np. Sfinks dla Egipcjan)



Jednak najważniejszą i najbardziej brzemienną w skutki zmianą jest danie graczowi bezpośredniej kontroli nad wojskami. Fani poprzednich części z pewnością pamiętają, ile frustracji przysparzał fakt, że nasz doskonale wyszkolony rycerz powędrował nie do tej strażnicy, w której chcieliśmy go widzieć. W „Settlers 3” BlueByte wprowadza rozwiązanie znane z większości RTS-ów, na których granicy seria przecież zawsze balansowała. Teraz każdego wojaka można „kliknąć” i wysłać w dowolne miejsce na mapie. Można też oczywiście tworzyć grupy taktyczne, które podpiszemy pod klawisze.



Gramy!

Atutem serii „Settlers” było zawsze odpowiednie wyważenie wszystkich elementów rozwoju małej społeczności. W trzeciej części rozszerzono nieco aspekty militarne, nie znaczy to jednak, że zrezygnowano z ekonomii. Przekonałem się na własnej skórze, jak bardzo zaniedbanie odpowiedniego dopływu surowców i przepływu dóbr, kosztem rozbudowy silnej armii, może przyczynić się do klęski. W praktyce oznaczać to będzie z pewnością większą elastyczność rozgrywki, niż np. miało to miejsce w „Starcraft”, w którym przez zastosowanie taktyki „szybki wjazd” (buduj x żniwiarek, y baraków i wio do przodu) mecz można było skończyć w 3 minuty. Pełna wersja zawierać będzie oczywiście wiele innych elementów, kompletny moduł kampanii, wstawki itp. Dla naszych graczy ważne jest również to, że gra wydana będzie przez CD Projekt całkowicie po polsku. W nagrywaniu wszystkich kwestii wezmą udział profesjonaliści, zaś jako główny narrator wystąpi Radosław Pazura.

Najnowsi „setlersi” przysparzają naprawdę dużych emocji. W czasie kilkunastu godzin spędzonych z tą przedpremierową wersją gry zdążyłem zapomnieć o bożym świecie. Cały czas budowałem tartaki, sadziłem drzewka, zbierałem z pól zboża i szkoliłem nowe jednostki. Co prawda na początku nieco kiepsko mi szło i klika meczów wtopiłem, jednak uczynny kolega z Texasu, z którym byłem w drużynie, przysłał wreszcie nieco posiłków. Po pewnym czasie przywyczaiłem się do wszystkich zmian, i już za chwilę zbudowaliśmy silną armię, która wysłaliśmy na wojnę, tylko po to aby... oglądać, jak dostajemy cięgi od przeważających sił wroga. „Cóż, musimy jeszcze trochę potrenować” stwierdziłem, po czym zhostowaliśmy nową grę...

Czas spędzony z przedpremierową wersją „Settlers 3” upewnił mnie, że panowie z BlueByte nie poszli na łatwiznę. Zapowiada się najlepsza gra z całej serii, potencjalny duży hit, którego pełna recenzja już wkrótce.

PO PIERWSZYCH TESTACH JEDNO ZDAJE SIĘ BYĆ PEWNE. TO BĘDZIE NAPRAWDĘ PRZEBOJOWĄ STRATEGIA I JEDEN Z PRETENDENTÓW DO TYTUŁU GRY ROKU W SWOJEJ KATEGORII.

Nikt nie spodziewa się Hiszpańskiej Inkwizycji...

Heretic II

[illegible] ukaże [illegible] od dawna [illegible] sama [illegible] se- [illegible] dość [illegible] lecz nie do końca docen[illegible] „Heretica”.

Gwoli przypomnienia – „Heretic” to strzelanina FPP, której akcja umieszczona była w świecie fantasy. Możliwość wcielenia się w 3 rodzaje postaci (wojownik, mag i nekromanta) oraz niesamowity klimat powodowały, że była to świetna gierka. Potem powstał „Hexen”, czyli następca „Heretica”. Niezły klimacik, ciekawa grafika to były jego główne atuty. Jakiś rok temu został wydany „Hexen 2”.

Pewnie niektórzy pamiętają, jak zachwycałem się tym tytułem. Uzyskał on ode mnie bardzo wysoką notę, przede wszystkim ze względu na sotrannie zbudowany klimat. Zastanawiałem się jak potoczą się dalsze losy tej serii – a tu bach, w sieci pojawiła się informacja o przygotowywanym następcy „Heretica”. Zdziwiło mnie to, ale nie tak bardzo jak wiadomość, że gra będzie... strzelaniną Third Person Perspective! Popatrzyłem na screeny i stwierdziłem, że jednak nie wygląda to tak źle.

Całkiem niedawno miałem możliwość pogrania w finalną wersję „Heretica 2” i muszę stwierdzić, że będzie to bezsprzecznie jedna z najlepszych strzelanin TPP tego roku (celowo pomijam „Tomb Raidera 3”, bo mi się już przejadło oglądanie powiększanego z odcinka na odcinek biustu Lary Croft :). A więc spróbuję podzielić się z Wami moimi wrażeniami...

Pierwsze co rzuca się w oczy to świetna, mroczna historia. Nawiasem mówiąc, każda gra z serii „Heretic” i „Hexen” cechowała się znakomitym wprowadzeniem do rozgrywki. Może opiszę ją w duuużym skrócie.

Dawno, dawno temu na Parthorisie żył potężny Seraphs (mag, bóg, prorok? – tego nie wiem). Wybudował on największe miasta w świecie Parthoris, po czym zniknął pozostawiając pokoleniom Tom Mocy oraz magiczną laskę. Podobno Seraphs wiedział o nadchodzącym niebezpieczeństwie ze strony D'Sparila, lecz nikomu o tym nie wspomniał. I tak pewnego razu nastał dzień klęski dla spokojnej krainy Parthoris (nazwany później Dniem Ciemności). Armie D'Sparila zaatakowały kraj, siejąc śmierć i zniszczenie. Największe miasta zostały wzięte pod okupację, a wojska D'Sparila nadal niszczyły kraj. D'Sparil stał się nowym władcą krainy. Jednak w niewielkim mieście Silverspring (które nosi teraz nazwę Miasto Przeklętych) żyje pewien młody adept sztuki magicznej. Corvus postanawia stawić czoła dyktatorskim rządom D'Sparila.

Powoli uczy się, jak używać artefaktów pozostawionych tu kiedyś przez Seraphsa. Kiedy rozchodzi się wieść o buncie Corvusa przeciwko nowej władzy, zostaje okrzyknięty on Heretykiem (stąd też tytuł gry). Po wielu przygodach i trudach wędrówki dociera w końcu do twierdzy samozwańca, z którym stacza śmiertelną walkę. Ostatecznie pokonuje D'Sparila, ale ten rzuca na niego przed śmiercią klątwę. Przechodząc przez teleport, Corvus, nie trafia do rodzinnego SilverSpring, lecz zostaje uwięziony w Innych Światach (Outer Worlds). Podobno gdzieś tam istnieje jeszcze kilka światów zdominowanych przez braci D'Sparila...





Tak zaczyna się przygoda w „Hereticu II”. Kolejną rzeczą, którą ujrzymy po odpaleniu gry, to niesamowita grafika. Corvus „Heretyk” jest zanimowany wprost perfekcyjnie. Każdy jego ruch, jak chociażby wyciągnięcie broni z plecaka, czy chociażby naciągnięcie cięciwy łuku, wygląda rewelacyjnie. Nasz bohater, jak na heretyka przystało :), posiada bardzo duży wachlarz dostępnych ruchów. Może skakać, wykonywać salta wprzód i w tył, robić różnego rodzaju fikołki.

Podstawową bronią Corvusa jest magiczna laska. Jest to całkiem niezłe narzędzie mordu. Jednak w dalszej części gry, staje się ona zbyt wolna. Należałoby właściwie wspomnieć, jak wygląda otoczenie. Powiem tylko jedno: rewelacja! Doskonałe tekstury ze świetnie dobranymi i stonowanymi barwami, zachowują znany z poprzednich części swój gotycki klimat.

Skoro jestem już przy klimacie: podkreśla go świetnie skomponowana ścieżka dźwiękowa. Dam przykład: w jednym z etapów słychać płacz dziecka oraz bicie kościelnego dzwonu... Dalej nie muszę chyba pisać, nie?

Gra prezentuje się rewelacyjnie w multiplayerze. Pamiętacie może z pierwszej części „Hexena” czar zamiany przeciwnika w kurczaka? Ile to było zabawy podczas pościgu za takim delikwentem. Został on zaimplementowany także i tutaj. Już nie mogę się po prostu doczekać gry w wersji multi.

Na zakończenie, muszę powiedzieć, iż zapowiada się super tytuł. Pędzę do dystrybutora, aby zamówić dla siebie jedną kopię...

Szycha

[illegible] RAM NA [illegible]





recenzje

W naszym listopadowym numerze znów widoczna jest wielka przewaga konsol. Na szczęście pecety ocaliły twarz dzięki „GP Legends", „WW II Fighters" i „Motocross Madness". Mimo tego PSX-owy „Medievil" zauroczył nas wszystkich (super muzyczka!), a nintendowy „Mission Impossible" potrafi zadziwić niejednego gracza. Mamy nadzieję, że to tylko chwilowa zapaść naszego pupila i już w następnym numerze ujrzymy wielkie pecetowe giery! Nie rzucim peceta skąd nasz...

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible]

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible]

36-50% PRZECIĘTNA
[illegible]

51–69% NIEZŁA
[illegible]

70–75% DOBRA
[illegible]

76–85% BARDZO DOBRA
[illegible]

85–90% ŚWIETNA
[illegible]

91–100% REWELACJA!
[illegible]

Wyróżnienia Redakcji


MEDIEVIL PSX — 95


GRAND PRIX LEGENDS PC — 92


F1 WORLD GP N64 — 89


W.W.II FIGHTERS PC — 89


MOTOCROSS MADNESS — 86


MISSION IMPOSSIBLE N64 — 88

PISZĄ DLA WAS

[illegible] (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
[illegible] (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
[illegible] (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
[illegible] (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
[illegible] (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od gier [illegible] Saturna, mordobić i strzelanek FPP.

INFO

[redacted]	Sierra
Producent:	Papyrus
Data wydania:	Tel.
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	[redacted]

Wymagania Techniczne: Pentium 133 SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, [redacted]


[redacted]

Grand Prix

[redacted] ukazanie się „Grand Prix Legends" [redacted] z wielką niecierpliwością. Mając [redacted] obiecujące zapowiedzi, [redacted] poprzednie dokonania firmy Papyrus, byłem prawie pewien, że [redacted] nie za[redacted] moich oczekiwań. I jak się wkrótce [redacted] – nie myliłem się.

Papyrus miał dotąd na swoim koncie dwie bardzo udane gry. Były to obydwie części „Nascar Racing", które szybko stały się wzorem dla innych gier wyścigowych, nie tylko ze względu na świetną jak na owe czasy oprawę, ale przede wszystkim dlatego, że posiadały one perfekcyjny, bardzo wysoki realizm jazdy. W tych produktach, chyba jako pierwszych, naprawdę czuć było podczas jazdy różnicę w różnych ustawieniach samochodu, który zresztą w czasie wyścigu (tak jak to jest w rzeczywistości), „męczył się", domagając się po pewnym czasie zmiany opon czy tankowania. I tak jak kiedyś „Nascar" był dla innych gier wzorem w dziedzinie realizmu, tak od dziś takim właśnie wzorem jest „Grand Prix Legends".

Najbardziej Realistyczny Symulator

Te pięć niewinnych słów znaczy bardzo wiele. Są jednak w pełni usprawiedliwione tym co oferuje gra. W „GPL" wszystko jest piekielnie realistyczne. Począwszy od grafiki, przez ustawienia samochodu, a na samej jeździe skończywszy. W dziedzinie realizmu, tylko wspaniałe „F1 Racing Simulation" może konkurować z produktem Papyrusa. Jednak nie zapominajmy, że symulatorów Formuły Pierwszej powstało dotąd bardzo, bardzo wiele, a gier w których ścigamy się bolidami z lat sześćdziesiątych prawie wcale. Szybka i bezpieczna jazda, przy najwyższych ustawieniach realizmu, wymaga wielu godzin ostrego ćwiczenia. Samochód zachowuje się dokładnie tak jak prawdziwy. Co prawda ktoś z Was może o mnie powiedzieć coś w stylu: co za palant, nigdy nie jeździł takim wozem, to skąd on może do diaska wiedzieć, jak zachowuje w rzeczywistości. I jest w tym troszkę prawdy, jednak wozy, jakimi jeździmy w „GPL", w przeciwieństwie do współczesnych wozów F1, mają







wbrew pozorom dużo wspólnego z samochodami, jakie na co dzień spotykamy na ulicach. Tu mamy ręczną, obsługiwaną w pełni przez kierowcę skrzynię biegów, sprzęgło, kierownicę wymagającą sporego obrotu do gwałtownego skrętu. Nie mamy elektroniki, komputerów sterujących każdym urządzeniem, automatycznych skrzyń biegów czy ABS-ów. Nie... moi drodzy, to są lata sześćdziesiąte. Nikt nie powie nam nawet przez radio na której pozycji się aktualnie znajdujemy, ani nie usłyszymy o niebezpiecznym wypadku, [redacted] którymś miejscu na torze. Zresztą, jak tak się przeanalizuje dokładnie różnice w jeździe dzisiejszego samochodu F1, a tego sprzed prawie czterdziestu lat, to ostrożnie można pokusić się o stwierdzenie, że właściwie współczesnymi bolidami jeździ się dużo prościej. I to nie tylko w grach, ale i w rzeczywistości. Ale wracając do tematu, realizm jazdy dopracowany jest do najmniejszych nawet szczegółów. Mało tego, nawet sama obsługa samochodu najlepiej odzwierciedla rzeczywistość spośród gier w jakie dotychczas grałem. Przykładowo, przy zmianie biegów trzeba odpuszczać gaz, gdyż inaczej niebezpiecznie podskakują obroty i bardzo łatwo można zatrzeć silnik – pokażcie mi chociaż jedną inną grę w której jest coś takiego. Albo sprzęgło (tu przyznaję – było w „Grand Prix 2"), którym trzeba się umiejętnie posługiwać, aby sprawnie, szybko i bez poślizgu kół ruszyć z miejsca – choć tu trzeba mieć już dwa dżoje (albo jeden, tylko z dodatkową przepustnicą). Jeśli jeszcze Wam mało, to musicie wiedzieć, że w samochodzie działają wszystkie części. Co przez to rozumiem? Ano to, że autorzy zadbali nawet o taki drobiazg jak mechanizm różnicowy – czasem, jedno koło znajdujące się na trawie się kręci, a na drugie, na asfalcie – nie. Drobna rzecz, [redacted] cieszy, zwłaszcza takiego fana motoryzacji, jak ja. Nie wspomniałem jeszcze o sterowaniu. I tu mamy mały problem, gdyż jeśli chcemy grać na najwyższym poziomie realizmu używając klawiatury czy gamepada, to lepiej w ogóle nie zabierajmy się do gry. Tu trzeba czegoś lepszego, na przykład analogowego dżoja, albo – jeszcze lepiej – kierownicy z pedałami. Na tym pierwszym można już grać, jednak nie będzie to nawet w połowie to, co doświadczymy podczas gry na kierownicy. Bardzo ważna jest bowiem precyzja sterowania, która jest właśnie wtedy najdoskonalsza. Wystarczy na zakręcie dodać zbyt dużo gazu i już po ptakach. Jeśli natomiast nie mamy ani dżoja, ani kierownicy, to pozostaje nam tylko przełączyć grę na tryb nierealistyczny – ale przecież i tak nie ma to sensu, gdyż najlepszą cechą gry jest właśnie realizm.

Ta gra tak mocno wciska w fotel, że trudno jest potem z niego zejść.



Legends

Samo Mięsko

W grze dostępne są cztery tryby rozgrywki. Trening, pojedynczy wyścig, grand prix, oraz multiplayer. Osobiście polecam zacząć grę od tego pierwszego, gdyż inaczej na pewno nie damy rady wygrać wyścigu. Gdy już się porządnie wyszkolimy, możemy zabrać się za pojedynczy wyścig. Jeśli dostaniecie wycisk – nie martwcie się – mnie też wiele czasu zajęło to, aby dojechać do mety na miejscu innym niż ostatnie. A jak już wygracie jakiś wyścig, to możecie zacząć zabawę w turnieju. Tu już niema miejsca dla mięczaków – zwłaszcza na najwyższym poziomie trudności. Ścigać się można na kilku znanych torach, takich jak Monza albo Monaco. Jednak przykładowo taka dawna Monza znacznie różni się od dzisiejszej, więc nie myślcie, że jak już wytrenowaliście się w „GP2", czy „F1RS", to tu pójdzie Wam jak z płatka. Wszystkie tory są perfekcyjnie odwzorowane. I tak na przykład, tor w Monaco jest chyba najlepiej zrealizowany, nawet mimo to, że gdy pierwszy raz po nim przejeżdżałem odczułem jakąś pustkę. Po chwili jednak się ocknąłem – zaraz! Przecież to są lata sześćdziesiąte – nic dziwnego że nie ma tych jachtów w porcie, reklam na budynkach i pasów na ulicy. Jest bardziej zielono – więcej jest drzew, przyrody i starych, zabytkowych budynków. To zupełnie co innego, niż to, co widziałem w „F1RS". Inne tory również są wspaniałe i wyglądają nie mniej widowiskowo. Za przykład może posłużyć blisko piętnastomilowy tor w Niemczech. Właściwie to nie jest tor, tylko szosa poprowadzona wśród łąk, lasów, wzgórz – wierzcie mi – coś wspaniałego. Do tego ta długość, jechałem minutę, dwie, pięć, przy dziesięciu zacząłem się dziwić – kiedy ta meta? Dojechałem po piętnastu minutach – fakt, że się wcale nie śpieszyłem, bo jechałem tym torem po raz pierwszy, ale i tak jego długość jest bardzo imponująca. Oprócz kilku świetnych torów, do wyboru jest kilkanaście teamów i kierowców z sezonu 1967. Wśród nich są takie sławy jak Jackie Stweart, czy Graham Hill (który z resztą zafundował światu wspaniałego potomka, Damona, który ma już na swym koncie kilka mistrzowskich tytułów).

Co Widać I Słychać?

Grafika jest po prostu świetna. Tory, o których już zresztą wspomniałem, wizualnie stworzone są prześlicznie. Na trybunach i obrzeżach trasy zgromadzeni są kibice, nieopodal toru rosną gęste, zielone żywopłoty. Nawierzchnia w wielu miejscach znacznie różni się wyglądem – raz, są to jasne, betonowe płyty, innym razem czarny jak smoła asfalt. Samochody również są wymodelowane bez zarzutu. Wyobraźcie sobie, że oglądając wóz z zewnątrz widać dokładnie nie tylko siedzącego w nim kierowcę w kasku i ciemnych goglach, ale nawet to, co znajduje się w kabinie – skrzynię biegów i wskaźnik. Kamerę można umieścić również w środku – to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Deska rozdzielcza jest ruchoma, co oznacza, że możemy spoglądać z miejsca kierowcy w lewo, lub w


[redacted] sekundy z życia kierowcy...

prawo, a jak porządnie przyciśniemy gaz, to kokpit jakby niewiele się oddala, co daje niesamowity efekt i uczucie wciskania w fotel! Coś podobnego widziałem dotychczas tylko w „TOCA", ale tam było to zrealizowane nieporównywalnie gorzej. Bardzo fajne są efekty takie jak szaro-błękitny dym z kół, ślady opon na asfalcie, czy odpadające części samochodu. Od strony dźwiękowej gra jest również zrealizowana doskonale. Zwłaszcza odgłos silnika jest wyjątkowo przekonujący, do tego dochodzi pisk opon i odgłosy uderzeń o ogrodzenie lub o innych uczestników wyścigu.

Odjazd Z Piskiem Opon

„Grand Prix Legends" polecam głównie tym, dla których najbardziej liczy się realizm – będziecie wniebowzięci. Reszta graczy również może kupić tę grę, gdyż można tu wyłączyć realizm i grać jak w zręcznościówkę. Jednak tak, czy tak „GPL" stawia głównie na wierne odzwierciedlenie rzeczywistości i włączając wszelkie ułatwienia można skutecznie zmarnować sobie zabawę. Ale jedno jest pewne – mamy nowego króla, jeśli chodzi o symulacje samochodowe i cieszmy się tym. **Krzychoo**



Grafika 94% Grywalność 95%
Oryginalność 91% Dźwięk 82%

Najbardziej realistyczny i najlepszy symulator jazdy samochodem wszech czasów. Dla wszystkich ścigantów pozycja obowiązkowa.

WERDYKT 92%

World War II Fight

Jeżeli sądziliście że epoka [redacted] drugą wojną światową została totalnie wyeksploatowana przez żądnych kasy twórców gier, [redacted] pocieszającą wieść. Właśnie z hangaru z wielkim napisem Jane's zaczyna wytaczać się [redacted] startowy wspaniała konstrukcja...



INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Jane's [redacted]
Data wydania:	Listopad
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, [redacted]

O tym że dżentelmeni z Jane's Combat Simulations są specjalistami w swoim fachu, nie trzeba nikogo przekonywać. Stoją za nimi lata międzynarodowej praktyki i wielkie osiągnięcia w prezentowaniu całej Europie (i nie tylko jej) prawdziwie epickich dzieł. I choć ich produkty nie grzeszą zbytnim pacyfizmem, to piętno profesjonalizmu ciąży na nich w sposób widoczny. Samoloty, okręty, wozy bojowe... Całe stosy śmiercionośnego żelastwa, które fascynuje każdego maniaka. Po prawdziwym pokazie umiejętności w „Jane's F-15", tym razem zespół tych utalentowanych ludzi nie zamierza porzucić tematyki skrzydeł, ale przydać im nieco patyny. A rok 1944 idealnie pasuje do tego. W Europie szalała wówczas największa zadyma wojenna w historii ludzkości, a działania powietrzne pełniły w niej najistotniejszą funkcję. Gdy „niezwyciężona" RKKA maszerowała dzielnie w kierunku Warszawy, na Froncie Zachodnim trwała od kilkunastu miesięcy największa ofensywa powietrzna świata. Wszystko co latało i nie miało na płatach swastyki, torowało drogę nadciągającej z siłą wodospadu armii inwazyjnej anglosasów. Właśnie temu etapowi drugiej wojny światowej poświęcony jest najnowszy produkt naszych fachowców.







[redacted] Mi [redacted] Skrzydła?

Oto będziemy mogli zasiąść za sterami kilku najpopularniejszych maszyn myśliwskich tamtego okresu. Wskoczyć będzie można zarówno w ciuszki oficera Luftwaffe lub RAF-u (może raczej USAF), co spowoduje że do naszej dyspozycji oddane zostaną maszyny reprezentujące tak aliantów, jak i faszystów. Pierwsi będą mogli rozstrzelać faszystów z działek swoich P-47, Lighgtingów, Mustangów, Spitfire. Za to Luftwaffe reprezentować będą tak sławne maszyny, jak Bf-109 czy wyśmienity Fw-190, oraz „wunderwaffe" w postaci Me-262. To tylko kilka maszyn, w grze znajdziecie ich znacznie więcej, my ograniczyliśmy się tutaj do przedstawienia kilku. Jak z tego widać nie będziemy mogli zbombardować Rzeszy z kilku tysięcy metrów, za to zmierzenie się z jej największymi asami jest całkiem w zasięgu naszych możliwości. Wymiatanie, wspieranie oddziałów walczących na ziemi, patrolowanie, eskortowanie wypraw bombowych... hmm... cały miodek będziemy mogli spijać malutkimi łykami. Nasi twórcy znani są z niezwykłego pietyzmu w odtwa-

ers

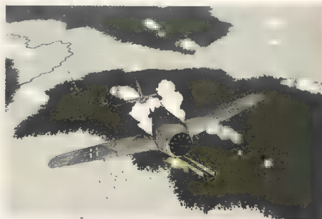




rzaniu realiów historycznych, które w wielkim stopniu potrafiły wpływać na wymagania techniczne programów. Tak jest również w przypadku tej gry.

Kolorowo...?

No właśnie. Dotarliśmy do sedna naszego problemu. Już w przypadku kolejnego z rzędu programu nasze proce stają przed przerażającym zadaniem sprostania wymaganiom gierki. Serie Jane's pod tym względem są najbardziej „pałerożernymi" jakie widziałem. „F-15" potrafi przyprawić o czkawkę nawet najlepsze Pentium. Podobnie jest z naszym „bobaskiem". Muszę przyznać, iż mojej P166 z 3Dfx-em pozwoliło mi cieszyć się grą przez chwilkę. I gdyby nie ta karta... Posunąłem się nawet do takiego masochizmu, żeby odpalić ją na „gołym" sprzęcie. Mój Mustang próbował wykonać ślizg na skrzydło przez dobre kilkanaście sekund. Pewnie gdybym chciał zrobić pętlę, mógłbym zrobić sobie kawę... PII z 3Dfx-em silnie rekomendowane. Za to efekty, jakie nam pokazano, są przewspaniałe. Gdy wskoczymy do kabiny naszego aeroplanu, będziemy mogli podziwiać doskonale oddane niebo, zaścielające firmament chmurki etc. Ma to gigantyczne znaczenie strategiczne, bowiem niżej podpisany podczas pogrywania zmuszony był kilkakrotnie skorzystać ze zbawczej osłony cumulusów. Nigdy, podkreślam, NIGDY, nie widziałem jeszcze tak dobrze oddanych realiów atmosferycznych, których chmury są najlepszym przykładem. Podobnie starannie oddano matuszkę ziemię, która nie popełni już błędu a'la „Flying Corps", w którym gwałtowniejsze



zbliżenie do niej powodowało utratę całej radości zabawy. Tutaj wyjście z chmur i zerknięcie w dół może spowodować prawdziwą ekstazę. A maszyny? Cóż mogę rzec... Obłożone doskonałymi teksturami, świetnie zrobione obiekty najwyraźniej będą mnie bawiły przez dłuuugi czas. Na oddzielne słowa pochwały zasługują kokpity, zbudowane w całkowitej zgodzie z realiami. Umieszczone w nich urządzenia pokładowe zachowują się absolutnie naturalnie, oddając stan naszej maszyny.

W Bój!

Sama walka powietrzna to w przypadku „Jane's Fighter Legends: Europe 1944", tylko pojedynki myśliwskie i polowania na bombowce. „Twarzą w twarz", tak można to krótko scharakteryzować. Karkołomne ewolucje (wśród trzasków mordowanej przeciążeniem maszyny), podejścia na 100 metrów i strzelanie w ogon, polowania na „Latające Fortece"... Mój Boże, oto królestwo Jane's. Tutaj liczy się refleks i zdolność kombinowania (zwłaszcza jeśli podczas wykonywania co bardziej złożonych manewrów „ciemnica" nam oczy zaleje). Nie pozostanie nam tutaj nic innego, jak po prostu usiąść i zagłębić się w tym programie. Odlotowa grafika połączona z maksymalnym realizmem (kopcisz z miejsca, w które dostałeś). Wymaga to od gracza wielkich umiejętności i początkującego miłośnika podniebnych zmagań może nieco zdeprymować. Wystarczy jednak bliżej przyjrzeć się temu tytułowi, aby stwierdzić samemu, jak wielkie możliwości w nim drzemią.

Gabinet Figur Wo(j)skowych

Do naszego dwukompaktowego dziełka dorzucono także wspaniały materiał archiwalny. W klimatycznie wyrenderowanym wnętrzu przestronnej sali będziemy mogli bliżej przyjrzeć się poszczególnym maszynom, wskoczyć w ich kokpity, czy obejrzeć maszyny w działaniu na archiwalnych filmach. Spotkamy także sylwetki najwybitniejszych asów powietrznych II wojny światowej. Oczywiście nie zapomniano o siłach lądowych, dzięki czemu będziemy mogli zajrzeć w paszczę „tygrysowi". Tak dobrze zrobionego i przedstawionego elementu historycznego ze świecą szukać gdzie indziej.

No To... Lecimy

Gra jest naprawdę świetna, jej oprawa dźwiękowa i graficzna tworzą nowe standardy w tym gatunku i powodują, że czas przejścia na coś mocniejszego od klasycznego Pentium, właśnie nadciąga. ***Jagd52***

Grafika 94% Grywalność 89%
Oryginalność 77% Dźwięk 75%

Jeden z najlepszych symulatorów, jake Bógdał mi oglądać. Proszę o jeszcze.

WERDYKT 89%

Małe Porównanie

[illegible] się rzec: tylko bez porównań! Ale w naszym fachu nie można się ich wystrzec. W naszym [illegible].



Nasz [illegible] bohater. [illegible] świeżością [illegible] swoimi [illegible]. Doskonale oddane realia w połączeniu z [illegible] oprawą graficzną dają nam w efekcie [illegible] widowisko. Jeżeli chcecie [illegible] pęd powietrza na [illegible] i zapach glikolu w nozdrzach – tylko on.



[illegible] nie wszyscy [illegible] dobrze bawić przy tworzeniu takiej gry (a może zabalowali za bardzo?). „Air Warrior 3" mimo [illegible] potrafił nas skwasić [illegible] grywalnością i bardzo nie [illegible] grafiką. W zasadzie gra ograniczała się do arcydługiego [illegible] na wiecznie [illegible], który [illegible] się zupełnie niezgodnie z wszelkimi zasadami [illegible] i fizyki.



Aż [illegible] produkt MicroProse w momencie swego wykonania [illegible] rzucić na kolana miłośników [illegible] latania. Dziś potrafi być już tylko [illegible] między innymi [illegible]. Pikselowatość i [illegible] produktu jest teraz [illegible]. Z drugiej strony [illegible] jest [illegible] do „Air Warrior 3". To [illegible] najlepiej o tym ostatnim tytule nie [illegible].








MediEvil

Dwa numery wcześniej mogliście przeczytać o tej grze w dziale „Przedstawiamy". Pisząc tamten tekst miałem cichą nadzieję, że już niedługo dane mi będzie widzieć finalny produkt. Tak też się stało. Z grami ukazującymi się z dużym opóźnieniem mogą być kłopoty, gdyż nie zawsze potrafią one sprostać rynkowi (przykładowo „Heart of Darkness"). Podobne obawy miałem do „Medievil'a", gdyż jego premierę przekładano już chyba dwukrotnie. Po kilku godzinach grania odetchnąłem z ulgą - gra jest tak dobra jak zapowiadano, a nawet lepsza. Troszkę z platformówki...

INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	SCEE Cambridge
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

W zapowiedziach gra figuruje jako platformer, jednak właściwszym określeniem byłby dla niej termin Action Adventure z elementami RPG. Dziwicie się, dlaczego? Projekt poziomów opiera się na zwykłych lokacjach, które mogą istnieć w rzeczywistości (las, jezioro, zamek, cmentarz, pole itp.), a nie tak jak w klasycznych platformówkach 3D wymyślnych, udziwnionych platformach i półkach. Spowodowane jest to większym naciskiem na walkę i elementy przygodówki niż na skakanie i bieganie. Oczywiście istnieją sekcje, gdzie opanowanie pada jest konieczne, a precyzja i „zimna krew" pomoże Ci wyjść z opałów, jednak ważniejsze będą dwie poprzednio wymienione umiejętności – machanie mieczem i logiczne myślenia (oraz jak zawsze trochę szczęścia).

Troszkę z Przygodówki...

Wbrew pozorom jest to bardzo ważny i ciekawy element gry. To on wraz z fabułą powodują uczucie niedosytu po każdym ukończonym levelu i chęć dalszej gry. To dzięki ciekawym zagadkom mamy tak dużo satysfakcji z każdego kroku, jaki zrobimy i każdego sekretu, który odkryjemy. Warto pochwalić autorów za pomysłowość w wymyślaniu łamigłówek i wpleceniu ich w akcję gry. Od razu widać, że nie jest to zrobione na siłę, tylko w przemyślany i zaplanowany sposób. Zagadki są nieodłączną częścią levelów i ich pozytywne zaliczenie jest tak samo ważne, jak części zręcznościowej. Ich poziom trudności jest zróżnicowany. Są zagadki wprost banalne i oczywiste, ale są i takie, nad którymi posiedzisz i z pół godzinki, a może i dłużej. Na szczęście wszystkie są logiczne, a nie w stylu „użyj zapałki na krowie, a zrobisz helikopter". Za najciekawszy pod tym względem level trzeba uznać ten, w którym wchodzimy do labiryntu pełnego zagadek i musimy je kolejno rozwiązywać. Najpierw prosta – odnaleźć pięć zielonych gwiazdek. Potem trudniejsza – tak ustawić pięć tablic, aby jednocześnie zwróciły się właściwym obrazkiem w stronę clowna. Trzecim zadaniem jest nakłonienie słonia, aby swym cielskiem naruszył ścianę – wystarczy przyprowadzić małą myszkę, która śmiertelnie wystraszy wielkiego ssaka. Innym ciekawym przykładem jest użycie trzech runów, aby zatrzymać wody ogromnego wiru – wtedy możesz wskoczyć do jego wnętrza i




przedostać się na drugą stronę jeziora. Oczywistym jest, że nie są to jakieś złożone, wieloetapowe zadania, gdyż charakter gry kłóciłby się z takim rozwiązaniem – akcja ma być płynna, bez przestojów. Jeśli już przy akcji jesteśmy, to nie można nie wspomnieć o fabule – zły czarodziej Zarok zatrzymał czas (środek nocy) i wyssał dusze wszystkich mieszkańców Gallowmere. Obudził też całe hordy potworów, aby mu służyły. Na jego nieszczęście obudził też swego dawnego wroga, Sir Daniela Fortesque. Nasz dzielny „szkielecik" budzi się nagle z wiecznego snu wielce zdziwiony. Chwyta za miecz i pragnie nie tylko udać





się po wszystkim na zasłużony odpoczynek, ale także uratować całą krainę od zguby. Tu zaczyna się Twoja rola, drogi Graczu.

Troszkę RPG-a...

Może Was to zaskoczy, ale w tej prostej z pozoru grze odnajdziemy kilka wątków charakterystycznych dla gatunku RPG. Po pierwsze, do naszej dyspozycji autorzy oddali prawie 20 sztuk różnego ekwipunku bojowego – trzy rodzaje mieczy, łuków i tarcz, włócznię, topór, młot, maczugę, kuszę, sztylety oraz kilka dziwnych „zabawek" jak własna ręka, błyskawica czy w końcu udko od kurczaka (?!?). Jest też okazja przywdziać zbroję, dzięki której możemy ziać ogniem. Po drugie, liczba zabitych przeciwników ma znaczenie w dalszej walce – jeśli w jednym poziomie zabijemy ich wystarczającą liczbę, to po zebraniu specjalnego kielicha możemy złożyć wizytę w Hall of Heros. Od sławnych rycerzy i wojowników otrzymamy nowy, lepszy sprzęt, który pomoże nam w walce. Po trzecie w końcu, wraz z kolejnymi levelami rośnie maksymalna liczba naszej energii życiowej – czym mamy jej więcej, tym łatwiej przechodzić długie i trudne końcowe etapy. Jak widać, w tak z pozoru prostej grze mamy kilka fajnych rpg-owych akcentów.

Horror Klasy B...

W takim stylu utrzymany jest klimat gry. Zaczynasz na cmentarzu, gdzie pełno zombi, potem masz wilkołaki, strachy na wróble, gobliny, nietoperze, zabójcze dynie i setki innych dziwnych stworzeń jakby wyciągniętych żywcem z filmów grozy. Do tego dochodzą odpowiednio zaprojektowane i wykonane lokacje (wnętrze krypty, kościoła, cmentarz, opuszczony port, piracki statek-widmo, plantacji dyń, zakład dla obłąkanych i wiele innych). Zaletą takiego przedstawienia sytuacji jest fakt, że gra nadaje się dla każdego prze-

„Poważne organowe akordy w połączeniu z głuchymi dźwiękami fortepianu tworzą istne arcydzieło, obok którego nie można przejść obojętnie."



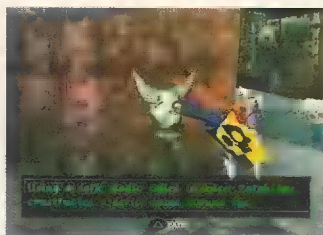


działu wiekowego, czego na przykład nie można powiedzieć o serii „Resident Evil", gdzie klimat grozy nieodłącznie związany był z krwią i przemocą. Na dodatek, jeśli sytuacja zaczyna robić się zbyt poważna, od razu mamy jakąś zabawną sytuację – dialog, nową lokację, zagadkę itp. Do tego dochodzą wspaniale wyrenderowane przerywniki, które wiążą ze sobą poszczególne etapy gry i nadają jej większą spójność. Naprawdę dobra robota.

Przyzwoite 3D...

Trudno opisać grafikę w „Medievil'u" w kilku zda-





niach. Na pewno nie jest wybitna, ale jej wykonanie z pewnością zasługuje na pochwały. W pełni trójwymiarowe środowisko, różne ułożenie powierzchni terenu, kolorowe tekstury, dobre oświetlenie, szybka, płynna i zabawna animacja postaci i doskonały system kamer. Czego chcieć więcej? Ponieważ akcja gry dzieje się w nocy, więc automatycznie gra wygląda raczej mrocznie i tajemniczo. Może dlatego trudno wpadać w zachwyt od pierwszego wejrzenia.

Muzyka Roku...

Tak najkrócej można by scharakteryzować poczynania muzyków z SCEE. Dodając do wspaniałego klimatu gierki orkiestrowe brzmienie sprawili, że po raz pierwszy w grze ściszyłem efekty dźwiękowe na rzecz muzyki. Poważne organowe akordy w połączeniu z głuchymi dźwiękami fortepianu tworzą istne arcydzieło, obok którego nie można przejść obojętnie. Gdy grałem trochę w redakcji, nawet osoby nie zainteresowane samą grą, zwracały uwagę na charakterystyczne brzmienie „Medievil'a" i nastrój, jaki tworzy. Czegoś takiego brakowało mi od bardzo dawna – przechodziłem niektóre levele kilkukrotnie, aby nacieszyć uszy genialnymi melodiami płynącymi z głośników. Poezja! Nie wolno też narzekać na efekty dźwiękowe – poczynając od śmiesznych głosów aktorów, poprzez jęki mordowanych wrogów, szczęk stali i świst strzał, aż po szum wiatru, szmer wody i skrzypienie starych drzew, wszędzie czuć wszechobecny klimat grozy.

Mix Tego Wszystkiego...

Wychodzi całkiem zjadliwie, a na pewno obok „Tomb Raidera'a" jest to najlepsza tego typu gra na rynku. Naprawdę wyważony i odpowiednio rosnący poziom trudności, masa ciekawych zagadek, duża liczba broni, przeciwników i krajobrazów powodują trwałe uzależnienie. Jeśli dodamy do tego bardzo dobrą oprawę artystyczną, mistrzowską muzykę, nieliniową fabułę i realistyczne trzęsienia Dual Shock'a, to gra ląduje na liście najlepszych tytułów w tym roku. Wierzcie mi, że na tę gierkę warto wydać te 200 zł i mieć zapewniony tydzień dobrej zabawy. Rzadko bowiem zdarza się gra, która nie pozwala na nudę w żadnym momencie i stale zaskakuje Cię czymś nowym. „Medievil" jest tak dobry, że przechodząc ją drugi raz nie czuję nudy, a to już zdarza się niezwykle rzadko. Ponadto moja konsola oblepiona została specjalną naklejką, na ścianie wisi plakat, a każdą koszulkę lub czapeczkę natychmiast ukradnę, jak tylko zobaczę;) Jest to jeden z niewielu tytułów, które możecie kupować w ciemno – nie znam osoby, której „Medievil" nie spodobałby się. Gorąco polecam!

[redacted] Jack

Grafika [redacted] Grywalność [redacted]
Oryginalność 91% Dźwięk [redacted]

Bardzo udane połączenie klimatu horroru, wywijania mieczem i przygodówki akcji. Prawdziwa perełka.

WERDYKT 95%





O.D.T.

Pewnego pięknego, deszczowego dnia, wparowałem jak zwykle do redakcji. Spodziewałem się jakiejś dobrej gry do recenzji, a tu... nic, pustka. Lecz nagle mój wzrok (dosyć słaby, nawiasem mówiąc) przykuło pudełko z napisem „O.D.T". Chwyciłem to coś i z ową zdobyczą pognałem czym prędzej do domu...

INFO

Wydawca:	**Psygnosis**
Producent:	**Psygnosis**
Data wydania:	**Listopad**
Cena:	**165.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC, PSX, N64**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, [illegible] RAM, Karta 3D, Win95**

Jest to najnowsza propozycja firmy Psygnosis, która ostatnio w sumie nie wydała żadnego hiciora (piszę oczywiście o PC, a nie o PSX gdzie sytuacja jest zgoła odmienna). Sam tytuł mówi niewiele. Jednak po odpaleniu, okazuje się, że jest to gra robiona na wzór „Tomb Raider". Po prostu wyobraźcie sobie „Tomb Raidera" bez łamigłówek, większą ilość broni, oraz szybszą akcję, a powinien uformować się w Waszych głowach obraz „O.D.T". W zasadzie ta gra przypomina stary hicior z Amigi pt. „Chaos Engine". Pamiętacie to coś? Biegało się kilkoma twardzielami z wielkimi giwerami po planszy, zabijając wszystkich napotkanych przeciwników w ekspresowym tempie. I dzięki temu, grało się naprawdę przyjemnie. Dlatego też „O.D.T" spodobał mi się do tego stopnia, że zarwałem dwie nocki, aby go skończyć.

Historyjka, jak to w takich grach bywa, jest banalna – ot, przemierzając przestworza sterowcem (!), wpada on nagle w dziwną burzę magnetyczną, po czym rozbija się o skałę. Dzięki manewrowi awaryjnego lądowania, załoga zdołała przeżyć. Jednak rozbiciu ulega dziwna, świecąca kula, którą musisz odzyskać. Tak zaczyna się przygoda w „O.D.T".

Pierwsze co dane będzie nam obejrzeć to świetne intro. Fajna muzyka i ciekawe sceny walk tworzą już na samym początku mroczną atmosferę. Po odpaleniu gry, do wyboru mamy cztery postacie. Są to: Ike Hawkins (Porucznik), Julia Chase (Kartograf), Maxx Havok (Inżynier) oraz Soffar (Arcybiskup). Mogłoby się wydawać, że wybór bohatera, nie będzie wpływać na jakość grania. Ale jest to najbardziej mylne stwierdzenie jakie można wydać już na samym początku. Każda z postaci różni się między sobą pewnymi cechami, np. Julia jest o wiele bardziej zwinna i szybsza od zwalistego Maxxa. Dlatego też grając Julią będziemy wykonywać więcej uników i skoków, niż Maxxe, który swoją siłą nadrabia powolne ruchy.

No więc, jak już pisałem – odpalamy grę i co widzimy? Widok Third Person Perspective i całkiem ładną grafikę. Jak na strzelaninę „O.D.T" jest naprawdę szybka. Co chwila coś się dzieje, ktoś do nas strzela – słowem standard. Do nowości, których nie widziałem w żadnych klonach „Tomb Raidera", należy kilka nowych ruchów bohatera. Przede wszystkim możliwość poruszania się we wszystkich kierunkach po zawiśnięciu na półce skalnej. Najciekawsze (i bardzo przydatne) jest to, że kiedy nasza postać sobie wisi zaczepiona o skałę, może na chwilę wyciągnąć rękę z pistoletem nad tą półkę i ostrzelać przeciwnika. Naprawdę wspaniała rzecz. Warto również dodać, że każda osoba ma różne ruchy – Julia może wykonywać wspaniałe salta, „gwiazdy", fikołki itp., natomiast Maxx potrafi się tylko turlać. Jest to dosyć ciekawym urozmaiceniem gry, które także pozwala stosować zupełnie inną taktykę gry dla każdej postaci.

Z innych „nowości" - istnieje możliwość prowadzenia walki wręcz. Kiedy skończy się amunicja, albo sami będziemy chcieli dołożyć przeciwnikowi – nie ma nic prostszego! Wystarczy podejść (podbiec) i sprzedać mu kilka kopniaków a'la „Mortal Kombat".

Grafika programu, szczerze mówiąc, nie wyróżnia się niczym specjalnym. Owszem, można zobaczyć kilka naprawdę świetnych tekstur na ścianach (pomijam animację głównego bohatera, gdyż jest ona perfekcyjna), ale to jednak nie to. Graficy mogliby trochę bardziej urozmaicić wystrój poziomów. A będąc przy poziomach: jest ich dokładnie 7. Zważywszy na to że są one ogromne, przejście ich powinno Ci zająć sporo czasu, za co chwała autorom.

Natomiast rewelacyjnie prezentuje się ścieżka dźwiękowa programu! Doskonała muzyka ambient w połączeniu ze świetnymi samplami, tworzy niezły klimacik. Zresztą do znakomitej oprawy muzycznej Psygnosis zdążyła przyzwyczaić nas już dawno (vide chociażby „Wipeout 2097", czy „Destruction Derby").

Jednak największą wadą gry jest... brak atmosfery! Wydawałoby się, że ta gra jest świetna (niezła grafika i rewelacyjny dźwięk), jednak po kilku godzinach grania denerwują monotonne tekstury, wkurzają przeciwnicy. Nie czuję klimatu, kiedy koleś strzela dziwnymi, niebieskimi kryształkami, czy płomieniem ognia. Ale może się tylko czepiam? W każdym razie „O.D.T" to tytuł niezły, który pozwoli wyżyć się w przerwie między „Sin", czy też „Half-Life". Miłej zabawy.

Szycha





Grafika 80% Grywalność 70%
Oryginalność 40% Dźwięk 90%

Całkiem fajna strzelanina TPP, z bardzo mroczną, klimatyczną muzyką.

WERDYKT 75%

Q2: Ground Zero

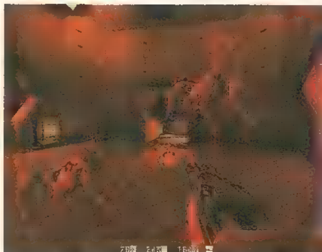
Biedny, wychudzony mały chłopczyk, który klęczy przed swoim [redacted] i oddaje [redacted] pokłony, oczekując [redacted] długo oczekiwany dar – nie... nie jest [redacted] zapowiedź [redacted] serialu dokumentalnego, tylko sposób, [redacted] jaki dostałem „Ground Zero". Czy się opłacało? Niech będzie pochwalony...

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Rogue
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	89.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, 16MB RAM, „Quake 2"

Mimo iż poprzedni add-on panów z Rogue – „Dissolution Of Eternity" (Q1) naprawdę dał popalić milionom kwakowców, do „Ground Zero" podszedłem sceptycznie. Było to spowodowane głównie średnim „The Reckoning" oraz miażdżącym niczym młot pneumatyczny „Unreal". Miałem jednak nadzieję...

Fabuła rzuca nas w wir walki Ziemian ze Stroggami. Znów na głównym planie prezentują się kapsuły. Jednak nie ścierają się między sobą, ani jedna z nich nie ląduje awaryjnie na planecie chorych tworów mechanicznych. Oddziały obronne Stroggów wylatują na spotkanie, rozpętuje się zacięta walka, z której tylko jeden marine zdołał bezpiecznie wylądować na planecie. Cel – zniszczyć koło grawitacyjne. Jakieś pytania? A więc, przejdźmy dalej.





„Ground Zero" oferuje nam 14 leweli do trybu gry pojedynczej i tyle samo do multi-playera (na opakowaniu widniała liczba 10). Wszystkie zostały zrobione naprawdę starannie, z wyczuciem i precyzją. Mimo to, design nadal ustępuje tym z „Unreal", gdzie niektóre plansze powalały ogromem pomysłu oraz wykonania. Panowie z Rogue postarali się urozmaicić naszą przygodę. Uciekająca spod nóg skała (na skraju przepaści), spadająca, na polu walki kapsuła jednego z komandosów – takich smaczków można znaleźć znacznie więcej. Same misje zostały zrobione w bardziej interesujący sposób. Mnie do gustu przypadł lewel 4, w którym po znalezieniu piły łańcuchowej, poziom lawy zaczął się podnosić. W niektórych misjach mamy określony czas na ucieczkę nim stanie się „Wielkie Boom". W „Ground Zero" oczywiście nie mogło obyć się bez nowych broni. Chainsaw, EFT Riffle, Plasma Beam, Prox Granades oraz Proximity Mine Launcher – wszystkie czekają na użycie. Już po 5 minutach grania można bez najmniejszej wątpliwości stwierdzić, że autorzy postanowili powrócić do korzeni. Chainsaw to nic innego jak piła łańcuchowa (hello „Doom" i „Doom 2"), EFT Riffle to odpowiednik quake'owskiego Nailguna, Plasma Beam do złudzenia przypomina spawarę. Pomysłowymi broniami są Prox Grenades oraz Proximity Mine Launcher. Pierwsza to granat, który po upadnięcu na ziemię potrafi porazić prądem nadchodzącego przeciwnika. Druga to połączenie granatnika ze stawiaczem min. Ciekawą właściwością jest to, że pociski mogą przyczepiać się do ścian. Kiedy podejdziemy do takowego „prezentu", mina wybucha odbierając przy okazji około 40 jednostek życia.

Do zastępów Stroggów dołączyło kilku nowych jegomości. Wartymi odnotowania są: Stalkers (małe latające kreatury strzelające z lasera), Turrets (wieżyczki) oraz cybernetyczne pająki plujące zielonym urojstwem. „Ground Zero" podobnie jak „The Reckoning" nie należy do dodatków prostych. Już w pierwszym lewelu dysponujemy granatnikiem oraz wyrzutnią proxów; w trzecim rakietnicą; a w czwartym piłą łańcuchową. Ten add-on w kwestii stopnia trudności ustępuje produkcji Xatrix. Przed podsumowaniem warto napisać o sprawach czysto technicznych. „Ground Zero" wymaga pełnej wersji „Quake'a" oraz 130 MB wolnej przestrzeni na HD, do minimalnej instalacji lub 230 do maksymalnej. Przy okazji program zastępuje Twoją starszą wersje patchem o cyferkach 3.19. Jedną z nowości jest ViewWeapon, która umożliwia zobaczenie broni w rękach przeciwnika zamiast standardowego modelu. Początkowo opcja dostępna była jedynie w MODach.



Bardzo trudno jest mi ocenić „Ground Zero". Z jednej strony otrzymujemy solidnie wykonany mission disk, z drugiej zaś – bezapelacyjnie produkt o stopień niższy od takiego potwora, jakim jest „Unreal", który wywarł bardzo duży wpływ na dzisiejszy punkt patrzenia na nowe gry FPP (właśnie stoję między młotem a kowadłem). Nowy produkt Rogue mogę z czystym sumieniem polecić zagorzałym fanom, którzy – mimo pojawienia się „Nierealnego" – nadal z chęcią grają w single-playerowego „Quake2". Ja, jako iż należę do tej grupy, wystawiam mocne 81%. Innych (tzn. fanów „Unreal") ostrzegam lojalnie: nie obiecuję, że „Ground Zero" znajdzie się na Twojej półce „Gry Które Przeszedłem Z Wywaloną Szczęką". Nic dodać, nic ująć. ***gRoovy***

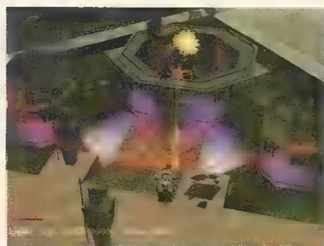
Grafika [redacted] Grywalność 86%
Oryginalność 65% Dźwięk [redacted]

Granie w „Ground Zero" nie wciągnęło zbytnio, ale spowodowało, że „Quake 2" w singlu ponownie odżył [redacted] moim kompie.

WERDYKT 81%

Future Cop LAPD 2100

Na pewno każdy z Was zetknął się kiedyś z serią Strike'ów wydawaną przez Electronic Arts. Jeszcze na Amidze można było pograć w „Desert Strike" i „Jungle Strike", zaś na PlayStation widzieliśmy „Soviet Strike" i „Nuclear Strike". Przyszedł czas na kolejną grę z tej serii.







INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Electronic Arts
Data wydania:	Już jest
Cena:	140.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Mimo, że początkowo gra nosiła tytuł „Future Strike", to ostatecznie zmieniono nazwę, aby nie kojarzyła się ona z poprzedniczkami. Czy to dobrze czy źle, trudno stwierdzić – jedno jest pewne, że gra nie kontynuuje chlubnych tradycji serii i jest już coraz mniej grywalna. Mroczna przyszłość jaka nas czeka, to wielkie metropolie pogrążone w chaosie przestępczości i bezprawia. Tylko siła może się przeciwstawić zorganizowanym gangom i skorumpowanym politykom – jest nią specjalny oddział policji wyposażony w najnowsze pojazdy o nazwie X-1-Alpha. Jest to wielki mech uzbrojony „po zęby", który w pojedynkę ma uspokoić zapędy wszelkich łobuzów i szumowin w mieście. Do przejścia mamy kilkanaście misji, w których oprócz totalnej rozwałki będzie trzeba kogoś uratować, coś ochronić, coś odnaleźć – klasyczne wybiegi autorów, aby nie zaszufladkować ich gry jako bezmyślnego walenia w klawisze. Jak się przedstawia sama gra – sterujemy mechem, który jak na pojazd wielkości domu porusza się płynnie, szybko i bezboleśnie – skacze, strafe'uje i oczywiście strzela. Do dyspozycji ma spory arsenał – od zwykłego działka, poprzez kilka rodzajów rakiet, aż po moździerze, granatniki, lasery i miotacze ognia. W kilku późniejszych misjach przesiądziemy się także w swego rodzaju śmigłowiec I jest to chyba ukłon w stronę zwolenników serii Strike'ów. Grać można samodzielnie, we dwóch przeciwko sobie lub w trybie cooperative. Tak przedstawiają się możliwości merytoryczne gierki. Co z oprawą?

Grafika jest na bardzo średnim poziomie – mimo tego, że świat jest dość szczegółowy to w oczy rzuca się pewna toporność i słaby wygląd budynków oraz pojazdów. Nie uświadczymy prawie żadnych krągłości – wszystko to kwadratowe bryły ledwo różniące się odcieniami burych i ciemnych kolorów. Także animacja nie jest zachwycająca – nasz mech rusza się płynnie, ale pozostałe jednostki chodzą anemicznie i sztucznie. Wybuchy i efekty działania naszej broni także do mistrzowskich nie należą. Najgorzej wyglądają ludzie, którzy rozpadają się na części jak zabawki z plastiku. Muzyka to dziwne połączenie kilku gatunków, która co prawda współgra z klimatem gry, ale nie dodaje przyjemności grania (moja opinia).

Najgorzej jest moim zdaniem z grywalnością. Misje starają się być oryginalne, ale tak naprawdę to sprowadzają się w większości do totalnej rozpierduchy – rozwal wszystko w zasięgu wzroku, a potem pomyśl o celu misji. Ponadto profil, klimat i rozplanowanie miast nie są zbyt zróżnicowane, przez co dość szybko przestaje się chcieć szukać wyjść i przejść, aby dostać się w dalsze części poziomów. Mimo, że w poprzednie części serii zagrywałem się dość mocno, to „FC: LAPD 2100" wywołuje u mnie mieszane uczucia – nie jest zła, ale daleko jej do czołówki. Jedynym elementem, który naprawdę zwraca na siebie uwagę, to wykorzystanie Dual Shock'a – drży i trzęsie różnie, w zależności od broni jakiej używasz i jaka Cię trafia w danym momencie. To jednak trochę za mało jak na dobrą grę. Typowy średniak dobry do pożyczenia na weekend. ***Baron Jack***

Grafika 76% Grywalność 58%
Oryginalność 60% Dźwięk 68%

Brak świeżych pomysłów, a średni poziom oprawy nie pozwala wybić się grze ponad przeciętność.

WERDYKT 69%









NHL'99

Nie będę pisał, że Electronic Arts [redacted] roku wydaje kolejne części sportowej sagi. Nie będę też pisał, że są [redacted] z roku [redacted] roku lepsze. Nie napiszę także, że tegoroczny „odcinek" nosi nazwę „NHL'99".

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**EA Sports**
[redacted] wydania:	**Listopad**
Cena:	**199.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PSX, PC, N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Napiszę Wam za to dlaczego EA Sports robi najlepsze gry sportowe i dlaczego „NHL'99" jest jedną z nich. Zacznijmy od pierwszego zagadnienia. Powodów jest kilka. Po pierwsze bardzo ważna jest oficjalna licencja konkretnej organizacji, czy to będzie NBA, NHL, czy FIFA dla gracza liczy się, że wciela się w autentycznych zawodników w prawdziwych drużynach. Po drugie, zatrudnienie zawodowych graczy do sesji motion-capture oraz jako doradcy w sprawach wykonania gry daje większą płynność ruchów, większy realizm i dbałość o szczegóły. Po trzecie, odpowiednie (czytaj: doskonałe) wykonanie graficzne daje graczowi poczucie interakcji z grą i większą przyjemność w obcowaniu z produktem. Po czwarte, oprawa muzyczna, która wbija w fotel – doskonałe dźwięki towarzyszące grze, doskonały, profesjonalny komentarz i znane grupy zatrudnione do tworzenia utworów na płytę, powodują, że atmosferę wielkiego widowiska możemy poczuć u siebie w domu. Po czwarte, ostatecznie, złożenie tego w jedną całość, wtłoczenie dużej dawki grywalności i akcji sprawia, że nie dostrzegasz gier konkurencji.

Jak w tym wszystkim łapie się „NHL'99"? Dokładnie odpowiada opisowi zawartemu powyżej. Ma kilka rodzajów rozgrywki, wszystkie drużyny zawodowej ligi hokeja oraz dodatkowo drużyny All-Stars i większość narodowych, ruchy graczy ściągnięto od zawodowców grających w NHL. Całość jest wykonana wprost perfekcyjnie, z wielką dbałością o szczegóły. Doskonały komentator, muzyczki grające w przerwach i prawdziwe hymny narodowe przed rozpoczęciem spotkania. Do tego niezrównana dynamika akcji, inteligentny system kamer i niezła inteligencja przeciwnika. Sterowanie proste, intuicyjne, Dual Shock fajnie trzęsie, gdy zawodnik odbija się od bandy lub upada na lód – jednym słowem niczego nie brakuje. Dlaczego więc tak „niska" ocena? Z jednego powodu – od poprzedniej wersji niewiele się zmieniło.

Najważniejsze zmiany są raczej kosmetyczne niż wnoszące coś konkretnego – nowy wystrój menu (co nie znaczy, że bardziej czytelny), kilka nowych drużyn, renderowane wstawki przed meczem (kamera lata nad halą), inne muzyczki, minimalnie lepsze wykonanie i zachowania zawodników. Ponadto zmieniono wielkość i wygląd krążka, dodano kilka nowych muzyczek i trzęsienia dla Dual Shock'a. I to w zasadzie wszystkie zmiany, jakie udało mi się uchwycić. Zdaję sobie sprawę, że w ciągu jednego roku niewiele można zmienić i to na dodatek w programie, który był świetny, ale skoro kupujemy grę z dopiskiem '99, to warto by dostać coś nowego. Nie twierdzę, że gra jest słaba – nawet ocena wskazuje na to, że jest bardzo dobra. Ze względu jednak na niewielki postęp, nie mogę wystawić wyższej oceny – wiadomo, że jeśli w branży gier komputerowych gra nie ewoluuje, to tak naprawdę się cofa, stąd niższa ocena niż do wersji '98. Musicie jednak pamiętać, że jest to najlepsza gra z tego gatunku i na razie nie widzę dla niej konkurencji. Szczerze polecam, szczególnie, jeśli tak jak ja lubicie hokej w najlepszym wydaniu. ***[redacted] Jack***

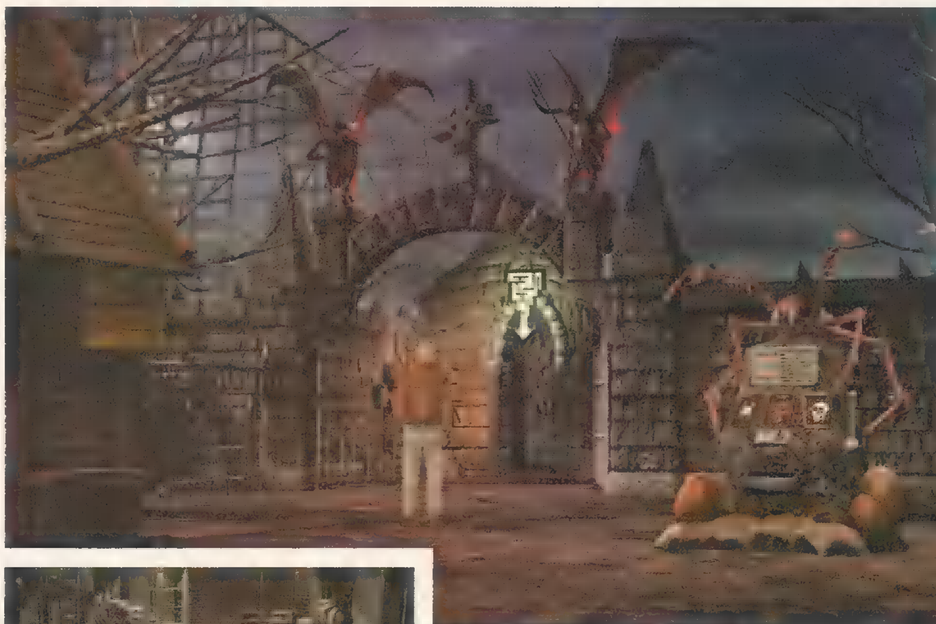




Grafika 89% Grywalność [redacted]
Oryginalność [redacted] Dźwięk [redacted]

Najlepszy hokej [redacted] PlayStation. Zbyt mało zmian nie pozwala na wystawienie wyższej oceny.

WERDYKT 86%







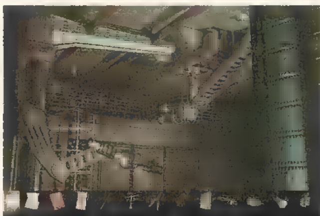
Nightlong

INFO	
Wydawca:	MicroProse
Producent:	Team 17
Data wydania:	[redacted]
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	Pentium [redacted] SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, [redacted]

Ludzie z [redacted] 17 gustują [redacted] robalach, obcych i skaczących [redacted] platformach zabójcach. Nigdy jednak nie posądzałem ich [redacted] chęć wydania przygodówki. I to takiej, w którą – jak głosi tytuł – [redacted] grać przez całą [redacted].

Określenie „cyberpunk" jest coraz częściej nadużywane przez speców od marketingu. Wszystko co dzieje się w przyszłości, i ma choć trochę wspólnego z zaawansowaną techniką, od razu szumnie reklamuje się tym ładnie brzmiącym rzeczownikiem. Tymczasem naprawdę dobrych gier cyberpunkowych jest niewiele. Wśród najważniejszych, wręcz obowiązkowych pozycji wymienić należy „Bloodnet" z Microprose, „System Shock" (Looking Glass robią część drugą – hurra!), czy nieco już luźniej z gatunkiem





związany, ale równie znakomity „Blade Runner" z Westwood. To tam właśnie spotkamy wspaniałą atmosferę mrocznej przyszłości rodem z prozy Gibsona, wszczepy i implanty modyfikujące ludzkie zdolności, wreszcie grzebanie w sieciach komputerowych. Do tej wymienianej jednym tchem listy ma szansę dołączyć już wkrótce najnowszy produkt Team 17 – przygodówka „Nightlong".

Union City

Jej akcja dzieje się w roku 2099. Dzięki odkryciu tanich i przyjaznych środowisku źródeł energii ludziom udało się utrzymać równowagę w ekosystemie planety. Tego samego nie można natomiast powiedzieć o ekosystemach społeczeństw. Rządy państw upadły, zniknęły granice, zaś większość ludności przeniosła się do olbrzymich aglomeracji, kontrolowanych przez potężne korporacje. Największym z takich miast jest Union City, zarządzane przez konsorcjum Genesis. Niestety, nie dzieje się tam najlepiej. Siły porządkowe nie radzą sobie z lawinowo rosnącą przestępczością, zaś w setkach urzędów przesiadują skorumpowani i niechętni do działania pracownicy. W tej sytuacji burmistrz ma chyba powody do obaw, tym bardziej, że zbliżają się kolejne wybory, zaś laboratoria badawcze głównego sponsora – korporacji Genesis, zostały niedawno okradzione z jakichś ściśle tajnych materiałów. Burmistrz zwrócił się więc o pomoc do swego zaufanego człowieka. Miał on przeprowadzić śledztwo, gdy jednak po pewnym czasie zniknął w tajemniczych okolicznościach, do akcji musi wkroczyć „zaufany człowiek numer 2" – nasz bohater.

Wolny [redacted]

Josh ma 32 lata. Parał się w życiu różnymi zajęciami. Był hackerem, służył w armii, recenzował gry komputerowe (hie, hie). Aktualnie jest prywatnym detektywem, najlepszym w Union City. Gdy burmistrz, stary kolega z wojska, zwrócił się do niego o pomoc, Josh nie mógł odmówić. Burmistrz kiedyś uratował mu życie w czasie służby. Dziś nadszedł czas spłacenia zaciągniętego długu wdzięczności. W ten sposób nasz





bohater znalazł się przed apartamentem zaginionego pomocnika, z kilkoma przedmiotami w kieszeni, i setką pytań, kłębiących się między zwojami mózgowymi.

Po dość długim i przyjemnym interku zaczynamy wreszcie naszą zabawę. „Nightlong" jest przygodówką zrobioną na starą modłę. Nie znajdziemy więc tu widzenia świata z pozycji pierwszej osoby, jak to było w „Black Dahlia" czy „Reah". Nie będzie też pseudo-trójwymiarowości, ani modnych ostatnio patentów a'la „Tomb Raider". Od monitora już od pierwszych chwil wieje nostalgią (chlip) – nawet kursor jest wątłym krzyżykiem, z malutką kropeczką pośrodku. Mamy prosty interfejs, który po kliknięciu na danym przedmiocie pozwala go bliżej obejrzeć, podnieść, użyć itp. Josh porusza się po renderowanych, dwuwymiarowych planszach, czasem spotyka różnych ludzi, z którymi może konwersować, gdy wybierzemy z podanego nam zestawu pożądaną aktualnie odzywkę. W równie banalny sposób rozwiązano inwentarz, który otwiera się w dolnej części ekranu.

Tradycyjność gry objawia się również w pewien sposób w konstrukcji fabuły i samych zagadek. Nie są one specjalnie trudne i dość logiczne, tak iż każdy kto choć trochę miał do czynienia z przygodówkami, poradzi sobie bez większych trudności. A jeśli nawet pewne rzeczy nie wydadzą Wam się oczywiste od razu, to komentarze wygłaszane przez Josha i tak doprowadzą Was do właściwego sposobu rozwiązania problemu. Na szczęście ta prostota nie oznacza, że gra jest nudna. Momentami może zmusić do bardziej intensywnego główkowania, zaś historia w którą wplątany zostaje bohater, jest dość intrygująca, i napięcie rośnie w sposób geometryczny, wraz z przebijaniem się przez każdy kolejny z trzech dostarczonych nam kompaktów.

Widoki Z Kamery

Mimo pewnego klimatu retro, jaki unosi się nad najnowszą grą Team 17, jej autorzy nie zapomnieli o wykonaniu, które prezentuje się jak najbardziej „na czasie". Wszystkie postacie poruszają się w sposób bardzo płynny, na który składa się wiele klatek animacji (wystarczy popatrzeć uważniej, w jaki sposób Josh się odwraca, aby to zauważyć). Wiele ciepłych słów można też powiedzieć o wykonaniu samych lokacji – pieczołowicie wyrenderowano je, przywiązując wagę do najmniejszych szczegółów. Futurystyczne wnętrza przyciągają uwagę bogactwem wykończenia i kolorystyką. Nawet szary i brudny z założenia korytarz na zapleczu „przyozdobiony" jest błyskającym neonem i graffiti. W tło włożono dość dużo miłych ozdobników i animacji, takich jak bulgocąca woda, dymy z kratek wentylacyjnych czy spadające przez dziury krople deszczu. Podobnie udane są wszelkie przerywniki filmowe, które umilają nam grę. Jest ich dużo, występujące postacie gestykulują i mówią jak prawdziwi ludzie, aczkolwiek można by te wstawki jeszcze trochę „dobajerzyć", bo sprawiają wrażenie nieco zbyt sterylnych. Dla ciekawostki dodam jeszcze, że każda lokacja, a jest ich kilkadziesiąt, ma inną melodię, która przewija się w tle.

Dopieszczenie graficzne gry znakomicie tworzy klimat przytłaczającej przyszłości, smutny, ale pociągający zarazem. Wydaje mi się, że twórcy gry wzorowali się tu na „Blade Runner" i trzeba przyznać, że całkiem nieźle im się to udało. Aczkolwiek „Nightlong" swego mistrza nie przeskoczył. Głównie dlatego, że zaniedbano dźwięki dochodzące nas z otoczenia. Zmaganiom Josha, oprócz ładnej muzyki, towarzyszy najczęściej sterylna cisza. Nie może się to absolutnie równać z gwarem baru Sushi z produktu Westwoodu, czy chociażby kroplami deszczu bębniącymi w dach magazynu, w którym łowca androidów ścigał Zubena.

Ględzenie Końcowe

W ogólnym rozrachunku najnowsza (i właściwie debiutancka dla Team 17) przygodówka jest grą wartą bliższego obejrzenia. Biorąc pod uwagę modę na przeszłość i odgrzewanie starych hitów, jaka ostatnio zapanowała (choćby „Dune 2000"), „Nightlong" wstrzelił się prawie idealnie. Dla wszystkich biednych dusz, które tęsknią na listach dyskusyjnych za „starymi, dobrymi..." będzie z pewnością pozycją godną polecenia. Gra łączy sprawdzone pomysły z nowoczesnym wykonaniem, a przy tym jej przejście zajmuje wystarczająco dużo czasu, aby zwróciły się zainwestowane w nią pieniądze. Przypomina miejscami „Blade Runnera", co wychodzi jej na dobre, a także mieści się gdzieś między wydanymi kiedyś przez Psygnosis „Innocent Until Caught" i „Presumed Guilty" (o ile ktoś jeszcze pamięta).

Niestety, ma też kilka drobnych wad, które nie pozwalają mi ocenić jej wyżej. Przez wspomnianą już sterylność nie pozwala graczowi dostatecznie wciągnąć się w swój świat. Drażni też to, że Josh milczy jak zaklęty, a swe komentarze dotyczące otoczenia ogranicza często do jednego lakonicznego zdania. I znów nie uniknę tu skonfrontowania go z Łowcą Androidów, który filozofował stojąc na balkonie, czy przyglądając się zdjęciom na EPSERze. Dlatego też grając w „Nightlong" miejscami miałem wrażenie niedosytu. Myślę jednak, że jest to ciekawy sposób na spędzenie tych ostatnich dni, które zostały nam do wydania „Grim Fandango".

Piotres

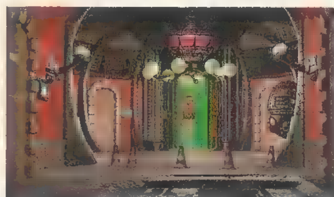


Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Trochę stylu retro, ale wciąż dość interesująca. Zabrakło fajerwerków...

WERDYKT 80%







Samuraj przechadzał się właśnie wzdłuż bramy. Nagle usłyszał szelest liści pod pobliskim drzewem. Rozejrzał się na wszystkie strony i uznał, że powiew wiatru musiał spowodować ten cichy odgłos. Mylił się bardzo, ale dowiedział się o tym w bardzo okrutny sposób – śmierć przyszła szybko, niespodziewanie i prawie bezboleśnie. Zwłoki samuraja znaleziono nad ranem, schowane za budynkiem. Nad ranem odnaleziono także zmasakrowane ciało niemoralnego shoguna.





Tenchu: Ste



Gdy oglądałem tę gierkę w wersji japońskiej, nie podobała mi się zbytnio, ale może dlatego, że niewiele rozumiałem. Gra była dość mocno osadzona w japońskim klimacie i naprawdę zaskoczyła mnie wiadomość, że Activision podjęło się konwersji i wydania gry w Europie. Gdy otrzymałem do recenzji pełną wersję miałem wątpliwości, czy coś takiego przyjmie się u nas. Znając jednak wielu graczy zakochanych w kulturze Japonii oraz drugie tyle lubiące gry tego typu, doszedłem do wniosku, że nie był to tak dziwny pomysł, na jaki z początku wyglądał.

Co Jest Grane?

Gra z założenia jest „symulatorem" ninji. Kim byli wojownicy ninja chyba nie muszę nikomu wyjaśniać – ci niewidzialni zabójcy działali według ustalonego kodeksu i byli najlepsi w swoim fachu – dyskretnych akcjach w najtrudniejszych warunkach. Gdy trzeba było kogoś dyskretnie usunąć, zdobyć jakiś cenny przedmiot, czy kogoś uratować, to oni byli wysyłani do akcji i zazwyczaj wracali z nich zwycięsko. Gracz obserwuje swego wojownika (do wyboru mężczyzna lub kobieta) z perspektywy osoby trzeciej, a do wykonania ma szereg misji, w których przyjdzie mu się wykazać wszystkimi swoimi umiejętnościami. Przed każdą





misją mamy dokładnie podane kogo mamy załatwić, kogo ochronić lub co zdobyć. Ponadto komputer podpowiada nam czego się wystrzegać i na co uważać. Zanim przystąpimy do akcji trzeba będzie też wybrać odpowiedni sprzęt. Na standardowym wyposażeniu mamy miecz (w przypadku faceta) i krótkie sztylety (w przypadku babki). Ponadto możemy zabrać broń miotaną (shurikeny i makibishi), specyfiki leczące, różnego rodzaju bomby (ogłuszające, dymne, wybuchowe), wszelkiego rodzaju zacieracze śladów oraz niezbędną linę z hakiem pomocną przy wspinaczce na budynki. W czasie wykonywania misji musimy pamiętać o zachowaniu ostrożności – najlepiej nie dać się zauważyć przez nikogo, wrogów zabijać jednym ciosem, a poruszać się w większości po dachach. Czym ciszej i dyskretniej wykonasz misję, tym mniejsza szansa na odkrycie, a co za tym idzie większe prawdopodobieństwo przeżycia.

Specyfika rozgrywki

To co napisałem przed chwilą, to dopiero podstawy. Pamiętać należy, że prawdziwi wojownicy ninja starali się nie ujawniać – czasami zachowanie „niewidzialności" traktowali jako punkt honoru. Musisz także i Ty o tym pamiętać, gdyż życie masz jedno, przeciwników jest dużo, a droga do celu jest często długa i trudna. Atakuj z zaskoczenia, rób jak najmniej hałasu, wykorzystaj możliwość wspinania się na mury i budynki. To nie jest „Nightmare Creatures", gdzie wpadasz do pokoju pełnego przeciwników i kilkoma ciosami robisz masakrę. W „Tenchu" postawiono na efekt komandosa, coś jak w „Metal Gear Solid", gdzie liczy się spryt, a nie dobra pukawka. Ponadto myślę, że zabawa w chowanego jest ciekawym patentem, pod warunkiem, że znasz się na tym – misje są dość zróżnicowane, przez co możesz popuścić wodze fantazji. Gdy już jednak dojdzie do konfrontacji,







alth Assasin

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Sony Music Japan
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	[redacted]

to także powinieneś znać swoje wady i zalety. Szybko zauważysz, że łucznicy są bezbronni na krótki dystans, a goście z mieczami padają po kilku gwiazdkach umieszczonych w ciele. Dużo szybciej jest też podciąć gardło jednym cięciem niż wdawać się w pojedynki na miecze „twarzą w twarz", które możesz przegrać, szczególnie jeśli jesteś w mniejszości.

Grafika, Muzyka I Klimat

Myślę, że jest to element, który zasługuje na szczególną uwagę. Jest to jedna z niewielu pozycji na rynku, w której naleciałości kultury japońskiej są tak duże. Nasze misje przyjdzie nam wypełniać między ciasnymi uliczkami miast, wiosek, nie raz przejdziemy się malowniczym parkiem czy po zadbanym, orientalnym ogrodzie. Nie można też nie wspomnieć o takich lokacjach, jak wnętrza pagody, świątynie, lasy i inne krajobrazy, które są jak żywo wyjęte z japońskich filmów. Samo wykonanie graficzne jest dobre, choć daleko tu do rewolucji – niby wszystko jest czytelne, ale dość toporne. Zarówno wygląd postaci jak i budynków mógłby zostać poprawiony i dopieszczony, gdyż w obecnej formie zostaje w tyle nawet w stosunku do starszych gierek. Nie wolno zapomnieć o nastrojowej, oryginalnej muzyce, która pozostała w niezmienionej formie – po prostu nic innego nie pasowało by tak do klimatu i tak dobrze go nie podtrzymywało. Na zmianę spokojne i niepokojące, orientalne melodie grane na dziwnych instrumentach pomagają wczuć się w akcję i nie przeszkadzają się skupić na samej rozgrywce. Nie najgorzej wykonano także dźwięki towarzyszące grze – świst miecza, szelest liści, szczekanie psów oraz odgłosy walki, krzyki mordowanych, płacz niewinnych mieszkańców – to wszystko dobrze komponuje się w całość. Trzeba przyznać, że pod względem klimatu gra nie ma sobie równych (jedynie „Bushido Blade" może konkurować z gierką Activision'u).

Usterki

Wbrew pozorom są to dość poważne wady, które wydatnie wpływają na grywalność. Pierwszą z nich jest sposób sterowania postacią. O ile jeszcze podczas biegania i skakania nie jest najgorzej, o tyle podczas walki, szczególnie z większą liczbą przeciwników, przeżywamy koszmar. Ustawienie twarzą do przeciwnika jest trudne i czasochłonne, co owocuje poważnymi obrażeniami lub nawet śmiercią. Podejrzewam, że jest to efekt umieszczenia w grze „ciosów specjalnych", które podczas walki wykonujemy z klawiszami kierunkowymi. Efekt jest jednak taki, że sterowanie jest słabe i wydatnie obniża przyjemne doznania z gierki. Drugim elementem, na który nie można nie zwrócić uwagi jest ilość krwi, jaka wylatuje z przeciwników. Nawet „Mortal Kombat" nie powstydziłby się takiej ilości, a takie dodatkowe atrakcje, jak podrzynanie gardła, obcinanie kończyn, czy nabicie na ostrze powodują, że chwilami zanika cały realizm, który starano się umieścić. Nie najlepiej wypada też grafika, ale o tym już wspominałem wcześniej. Ostatnie zastrzeżenie mam do systemu kamer – zdecydowanie nie popracowano nad nim. Kamera często nie nadąża za akcją, przez co nie raz znajdziemy się w ciężkiej sytuacji.

[redacted] Koniec

Muszę przyznać, że nie rozumiem tej wielkiej euforii, jaka zapanowała po wydaniu tej gierki. „Tenchu" z pewnością posiada kilka oryginalnych i ciekawych pomysłów, jednak jakoś nikt nie odważy się zobaczyć też drugiej strony medalu – grafiki i sterowania. Są to w końcu ważne elementy, które moim zdaniem nie pozwalają ocenić gry jako bardzo dobrej. Grałem już w wiele podobnych tytułów (w tym we wspaniałego MGS) i uważam, że „Tenchu" nie zasługuje na tyle słów zachwytu, jakimi się ją określa. Podkreślam, że klimat i względny realizm to nie wszystko, aby uznać grę za przebój. Jak zwykle w takich wypadkach końcową decyzję pozostawiam Wam i mam nadzieję, że tą recenzją otworzyłem oczy niektórym ludziom ślepo zapatrzonym w ten tytuł.

Baron Jack





Grafika 79% Grywalność 74%
Oryginalność 92% Dźwięk 91%

Gdyby za klimatem i realizmem nadążyła grafika i sterowanie to mielibyśmy przebój [redacted] miarę „MGS".

WERDYKT 75%











Spyro the Dragon

Cokolwiek by nie powiedzieć o „Mario 64", jedno jest pewne – zapoczątkował on boom na platformówki 3D. Jedną z nich jest niewątpliwie „Spyro the Dragon".

INFO

Wydawca:	SCEA
Producent:	Insomniac Games
Data wydania:	Listopad
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Wyścig, aby zrobić na PlayStation pozycję tak grywalną i zarazem tak ładną, jak wspomniany nintendowy produkt, do tej pory kończyły się sukcesem tylko pośrednio. Czy najnowszy produkt Sony dokona wreszcie przełomu? Pograjmy, aby się przekonać.

Sympatia

Dobra platformówka powinna mieć głównego bohatera, z którym małe dzieciaki mogłyby się utożsamić, któremu chciałyby pomóc. Taki był Croc i taki jest Spyro. Jest on małym smoczkiem, który jako jedyny ocalał po ataku Gnasty Gnorca. Zły potwór zamienił w kryształy wszystkie duże smoki w całej krainie. Zadaniem Spyro będzie uratowanie wszystkich współziomków i pokonanie złego Gnorca. Co jest takiego sympatycznego w osóbce smoczka? Przede wszystkim powierzchowność – szarmancki uśmieszek, zabawne ruchy podczas chodzenia, biegania, śmieszne zachowanie w przypadku trafienia przez przeciwnika oraz odpowiedni głos aktora podkładany podczas rozmów z innymi smokami. Wszystkie te czynniki wpływają na obraz Spyro jako idealnego pupila najmłodszych.

Sceptycyzm

Do uratowania mamy podobno 120 smoków (mam na liczniku 96% ukończenia gry i uzbierałem dopiero 79), rozrzuconych po sześciu światach. Każdy ze światów składa się z levelu „bazowego", w którym znajdują się portale do dwóch zwykłych poziomów, do boss'ów i do poziomu bonusowego. Po pozytywnym ukończeniu jednego świata możemy polecieć balonem do następnego, jeśli jednak będziemy chcieli wrócić po opuszczone skarby, smoki itp, to mamy pełną dowolność. Oprócz ratowania smoków kolejnymi elementami liczonymi do procentowego ukończenia gry są skarby ukradzione przez podwładnych Gnorca oraz jaja smocze wykradzione przez złodziei, które trzeba odzyskać. Tylko najbardziej wytrwali i sprytni uzbierają wszystkie jaja i 10000 sztuk diamentów, które pokrywane są po wszystkich światach. Powstaje tylko pytanie, czy będziecie na tyle cierpliwi by tego dokonać? Nie jest to proste, a niezbyt duża liczba żyć skutecznie stopuje zapędy zbyt nieostrożnych graczy.







Zachwyt

W jednej kwestii „Spyro the Dragon" wygrywa z całą konkurencją PlayStationową, a nawet z „Mario 64" – w grafice. Bez wątpienia jest to najładniejsza gra tego gatunku na rynku i na razie nic nie może się z nią równać. Składa się na to kilka czynników. Pierwszym z nich jest bardzo zaawansowany engine graficzny. Składa się z trzech części, z których każda obsługuje swoją działkę ekranu – jeden tła, drugi postacie, a wreszcie trzeci zabudowania i teren. Ponadto po raz pierwszy na PlayStation zastosowano sztuczki, które do tej pory sprzętowo miało Nintendo – z-buffering, antialiasing i kilka innych. Dzięki zasto-







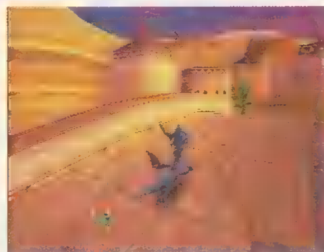
sowaniu ich w grze grafika w podwyższonej rozdzielczości wygląda olśniewająco, jest odpowiednim kompromisem między rozmytymi teksturami a ostrością krawędzi. Doskonale rozwiązany system oświetlania krajobrazu, dobrze dobrane tekstury i ultrapłynna animacja powodują, że nie wiesz gdzie zatrzymać oczy, aby cieszyć się pięknem gry. Za przepiękną grafiką podążają bardzo zręcznie ustawione kamery, dzięki którym zawsze mamy dobrą widoczność. Dodatkową atrakcją jest mnogość warunków klimatycznych panujących w poszczególnych poziomach (szczyt wulkanu, łączka, śnieżne jaskinie, kanion, fabryka, port i wiele innych). Gracze spragnieni graficznych fajerwerków otrzymają wreszcie to na co czekali – orgię barw i kolorów, śliczną animację i garnek słodyczy wylewającej się z ekranu.

Irytacja

Może jestem już za stary na takie klimaty, a może zbyt rozpieszczony dobrymi pozycjami, jedno jest pewne – muzyka jest dla mnie słaba. Mimo zatrudnienia znanego muzyka (Steward Copeland, dawny członek zespołu The Police) do komponowania na potrzeby gry, efekt jest taki, że podczas gry towarzyszą na plumki i melodyjki kojarzące się z prymitywnymi dobranockami. Rozumiem, że ostry rock, techno lub muzyka organowa pasowałaby do gry jak pięść do nosa, ale dla mnie liczy się fakt, że podczas gry muzyka zamiast koić moje nerwy tylko je potęgowała. Zdecydowanie nie przepadam za ścieżką dźwiękową, która wywołuje u mnie irytację i chęć jak najszybszego jej wyłączenia. Oczywiście nie jest to tak, że zaraz po uruchomieniu gry odrzuca Cię od telewizora. Muzyka może drażnić w momentach, gdy włóczysz się po levelu od godziny w poszukiwaniu dwóch diamencików, a z głośników dobiegają ciągle te same takty. Zresztą, z drugiej strony myślę, że ocena muzyki leży w guście każdego gracza i on ostatecznie zdecyduje czy ją wyłączyć, ściszyć czy zostawić. Moją opinię znacie...

Znużenie

W tym akapicie mam najwięcej zastrzeżeń do najnowszego dzieła SCEA. Mimo odjazdowej grafiki i dużego zróżnicowania poziomów, grywalność pozostawia trochę do życzenia. Największym mankamentem jest moim zdaniem pewna monotonia, jaka zaczyna nam doskwierać po ukończeniu pierwszych trzech światów. Ciągle te same zadania, podobni pod względem zagrożenia wrogowie powodują, że dociągnięcie do tych dziewięćdziesięciu kilku procent było dla mnie strasznie nużące. Skoro autorzy zdecydowali się na przedłużenie gry, to powinni to zrobić w sposób przemyślany i wepchnąć trochę nowych pomysłów. Nie najlepiej jest też z poziomem trudności. Pierwsze trzy światy przechodzisz bez żadnego problemu z zebraniem wszystkich smoków, pieniędzy i jajek, podczas gdy dalej zdarzają się poziomy, na których zebranie wszystkich smoczków jest tak trudne, że człowiek traci po kilka godzin na jeden level. Nie jest to dobre rozwiązanie, szczególnie, że gra jest adresowana do młodszych graczy, którzy przyzwyczajeni do bardzo łatwych poziomów na początku mają duże kłopoty z późniejszymi etapami. Gra jest grywalna, ale pod warunkiem, że jesteś maniakiem gatunku, a z drugiej strony nastawisz się na zwiedzanie nowych krajobrazów w grze. O ile w opisywanego w tym numerze „Medievil'a" gram już drugi raz i nie czuję znużenia, o tyle w



„Spyro" brak mi bodźca do zdobycia 100% (grę ukończyłem, ale 100% daje dodatkowe zakończenie). Jeśli uważasz, że wymienione przeze mnie usterki Ci nie przeszkadzają, a chcesz po prostu rozkoszować się wspaniałą grafiką, poskakać sobie po półkach skalnych i uratować trochę smoków, to kup gierkę. To wciąż bardzo dobra platformówka, jednak z lepszych na rynku, tyle, że nie dopracowana do końca. Na prawdziwego pogromcę "Mario 64" trzeba nam jeszcze trochę poczekać.

[illegible] Jack

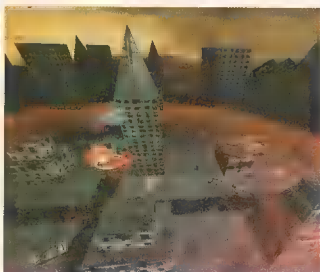


Grafika 97% Grywalność 81%
Oryginalność 80% Dźwięk 70%

Gdyby wygląd szedł w parze z grywalnością, to gra byłaby przebojem na miarę „Platformówki Roku".

WERDYKT 82%

Urban Assault



Jak ostatnio dostaję coś [redacted] zrecenzowania, [redacted] jeszcze nie widząc pu- [redacted] i nie znając tytułu mogę być prawie pewien, że będzie to albo strategia [redacted] rzeczywistego, albo strzelanina FPP. Ewentualnie... mieszanka obu tych gatunków.

Skrót RTS przestał już tylko oznaczać z angielska real-time strategy (czyli po polsku, o ile ktoś jeszcze nie wie, strategia czasu rzeczywistego). Stał się hasłem wśród producentów gier, bojowym zawołaniem: Róbmy Teraz Strategie!!! Synonimem dużej kasy, setek sprzedanych kopii i tłumów rozentuzjazmowanych fanów. Każda, nawet najmniejsza firma, postanowiła uszczknąć coś z tego wielkiego tortu, dzięki czemu przeżywamy dosłowną klęskę urodzaju. Nawet nasz redakcyjny spec od strategii RTS – Kayackash – pomimo pracy na dwie zmiany nie nadąża biedak i słabnie nam przy klawiaturze, przywalony wciąż rosnącą stertą gier. Co gorsza – z tej powodzi nowości coraz trudniej jest odebrać naprawdę smakowite kąski. Podobnie jak w branży filmowej, gdzie oprócz „Titanica" I „Godzilli" powstaje też cała masa niskobudżetowych gniotów, tak i nas zaczyna powoli zalewać fala RTS-ów klasy B, których twórcy wiernie kopiują ideę „C&C", mając nadzieję na szybką i lekką kasę. Na szczęście nie wszyscy programiści idą na taką łatwiznę. Niektórzy próbują wprowadzić jakieś nowe pomysły, dodać własne elementy, a owocem takich poszukiwań jest chociażby „Battlezone" z Activision, czy udany „Reflux" polskiej firmy Metropolis. Do podobnej grupy „eksperymentów" należałoby zaliczyć również bohatera tego artykułu – „Urban Assault", efekt kooperacji Microsoftu (brrr...) I niemieckiej grupy Terratools.

[redacted] Przyszłości

W roku 2171, po prawie trzech wiekach uporczywych starań, ludzkości udało się wreszcie doprowadzić do globalnej katastrofy ekologicznej. Na skutek tzw. Wielkiej Pomyłki oceany wyparowały, zaś cała fauna i flora niebieskiej niegdyś planety, zginęła bezpowrotnie. Nędznym resztkom ludzkiej populacji, żyjącym na syntetyzowanych hamburgerach i wodzie w tabletkach, udało się wytworzyć techniczne społeczeństwo, zarządzane przez komputerowe mózgi, co umożliwiło przetrwanie kilku pierwszych lat po Wielkiej Pomyłce. Ale nie wszystkim taka sytuacja odpowiadała. Populacja dość szybko podzieliła się na trzy walczące ze sobą frakcje – Ghorkowych, Taerkastów i siły Resistance. Jakby tego było mało, do walki przyłączyły się jeszcze dwie rasy obcych: Mykonianie i zmutowane rośliny, Sulgogars. Celem walczących ludzkich „drużyn" jest oczywiście pokonanie dwóch pozostałych i zdobycie władzy. Celem obcych zaś, jakże by inaczej, eksterminacja gatunku ludzkiego.

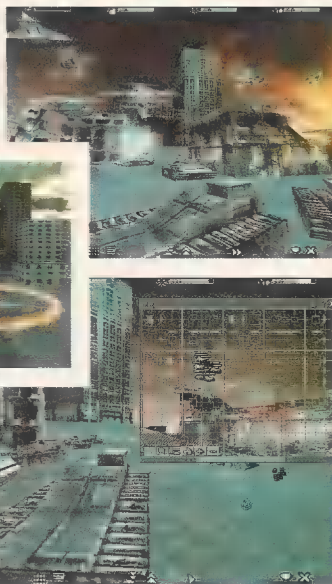
INFO

Wydawca:	Microsoft
Producent:	Terratools
[redacted] wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft Polska
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, [redacted]

[redacted]

„Urban Assault" jest bardzo ciekawym sposobem na połączenie strategii RTS i specyficznej strzelanki FPP.





Gracz, przyjmując na siebie rolę głównodowodzącego sił Resistance, będzie musiał przebić się przez szereg zróżnicowanych misji, które doprowadzą do zdobycia kontroli nad całą planetą. Rolę „całej planety" pełni, precyzyjniej rzecz biorąc, cała Europa i spory kawałek Mateczki Rosji. W czasie dość dobrze zrobionych odpraw, gracz może dowiedzieć się o rozmieszczeniu najważniejszych dla wybranego obszaru punktów strategicznych, celach misji, siłach przeciwnika i jego głównych punktach oporu.

Trzy misje treningowe, które należy przed rozpoczęciem właściwej kariery odbębnić na terenie Wielkiej Brytanii, pozwalają poznać tajniki zarządzania oddziałami i dają pewne pojęcie o mechanizmach rządzących rozgrywką. Gracz zasiada w unoszącym się nad polem walki centrum dowodzenia, które służy równocześnie za fabrykę jednostek. Co najważniejsze – każdą z tych jednostek będzie można osobiście pokierować. Jest to element strzelaniny FPP, o którym wspominałem. Budujemy więc grupę bojową, wysyłamy do ataku na wrogą elektrownię, mogąc w każdej chwili znaleźć się za sterami szarżującej na czele maszyny, bądź też z boku, z helikoptera, obserwować poczynania naszych podopiecznych. W pierwszych misjach nieco zniechęcać może dość duża ilość ikonek i otwierających się menusów, jednak bardzo szybko zdamy sobie sprawę, że system wydawania rozkazów i „zarządzania" polem walki jest jedną z największych zalet „Urban Assault". Szczerze podziwiam autorów z Terratools, którzy potrafili zmieścić taką ilość informacji na jednym ekranie, pozwalając nam w sposób praktycznie intuicyjny wydawać rozkazy jednostkom z mapki, jednocześnie szalejąc czołgiem w samym centrum najgorętszych potyczek.

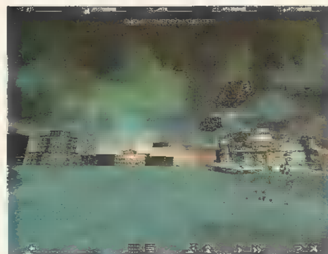
Jestem Z Miasta...

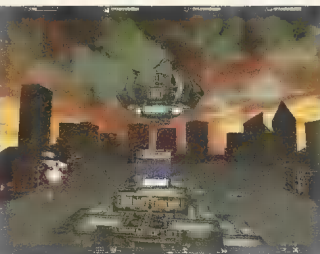
Każda misja rozgrywa się na terenie miast, których kolejne sektory musimy zdobywać. Ta urbanistyczna sceneria jest dość ciekawym pomysłem, wyróżniającym najnowszą grę Terratools spośród innych jej podobnych. Post apokaliptyczna wizja zrujnowanych metropolii jest naprawdę przekonywująca. Nasze jednostki poruszają się między na wpół rozsypanymi budynkami, potężnymi wieżowcami, statuami i halami fabrycznymi (niektóre z nich można zburzyć). Przybijająca atmosfera jest też w fantastyczny sposób budowana przez „zgaszoną" szaroburą paletę barw, a także ponure, ołowiane niebo, które wisi nad polem walki. Wszystkie obiekty 3D wyróżniają się starannością wykonania, choć jednostki można było lepiej zaprojektować, bo niestety wszystkie są do siebie bliźniaczo podobne, mimo czasem całkiem odmiennych właściwości. Również niespecjalne wrażenie robią wybuchy, przypominające raczej skromne dymki niż potężne, sypiące odłamkami kule ognia, rozświetlające okolicę. Engine graficzy nie jest więc jakoś specjalnie „dobajerzony", niemniej znakomicie sprawuje się nawet na wolniejszych komputerach. Przy wspomaganiu 3Dfx-a grę pociągnie praktycznie każde Pentium, co jest dość dużą zaletą. Wizję totalnej zagłady wspomagają jeszcze dość sugestywne dźwięki. W „Urban Assault" najlepiej grać jest w słuchawkach. Wtedy odgłosy walk, wybuchy i komunikaty radiowe staną się naprawdę wszechogarniające.

Gra Endera

Pozostała jeszcze odpowiedź na fundamentalne pytanie – jak się to wszystko ma do grywalności? Otóż ma się nieźle. Nie wiem, czy czytaliście znakomitą powieść O.S. Carda „Gra Endera"? Jej bohater, mały chłopiec, zostaje wybrany głównodowodzącym sił Ziemskich w czasie inwazji obcej rasy. Sam jednak nic o tym nie wie i wygrywa kolejne bitwy kosmiczne, cały czas będąc przekonanym, że to tylko symulacja, gra. Bawiąc się „Urban Assault" miałem sam podobne odczucia. Wśród wyświetlanych na ekranach wskaźników, mapki, strzałek, wektorów i wreszcie HUD-a maszyny, w której aktualnie się znajdujemy, gracz czuje się jak trybik wielkiej wojennej machiny. Dziesiątki oddziałów w tempie ekspresowym przewala się przed oczami, zewsząd błyskają wybuchy i latają rakiety. Tworzy to naprawdę niecodzienną, wciągającą atmosferę. Niestety, wspomniana szaroburość gry oraz jednostajność kolejnych misji po pewnym czasie nieco zabijają radość z ich przechodzenia. Jest to właściwie główna i największa wada „Urban Assault". Nie zmienia to jednak faktu, że jest to gra udana. Dynamiczne połączenie dwóch popularnych gatunków, z dodatkiem znakomicie przemyślanego interfejsu i ponurej wizji świata przyszłości, potrafią na dość długo przykuć gracza do monitora. Po świetnych „Age of Empires" i „Close Combat" dostaliśmy kolejny smakowity kąsek od Microsoftu, która to firma staje się powoli gwarantem dobrej jakości strategicznej.

Na koniec, chciałbym zadedykować niniejszą recenzję przyszłym radnym i samorządowcom pięknego miasta stołecznego Warszawy, oby dobrze im się wiodło w walce z korkami, dziurami, smogiem i budownictwem, aby nasze dziatki w przyszłym tysiącleciu mogły sobie po tym wszystkim poszaleć w czołgach i transporterach opancerzonych. ***Piotres***





Grafika 80% Grywalność 80%
Oryginalność 90% Dźwięk 75%

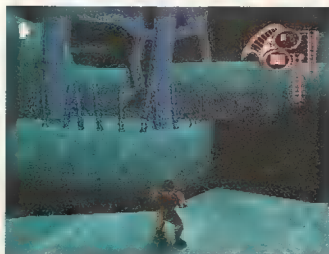
Troszeczkę monotonna, ale wciąż na tyle dobra, żeby mierzyć się z „Battlezone".

WERDYKT 81%

Jeżeli jesteś stałym czytelnikiem „GK", to z pewnością wiesz, że dotąd zajmowałem się jedynie grami pecetowymi. Jako że nasza chodząca biblia z solucjami - Baron Jack uległ wakacyjnemu urokowi poznawania nowych egzemplarzy flory i fauny, to właśnie na moją zapracowaną i zmęczoną osobę spadła odpowiedzialność zrecenzowania najnowszego tytułu ze stajni Electronic Arts. Panie i panowie: „Small Soldiers".



Small Soldiers







Tytuł „Small Soldiers" może zwieść każdego; początkowo kojarzył mi się ze strategią real-time, w której stanę na czele kolekcji małych, pokolorowanych na zielono, plastikowych żołnierzyków. Dopiero po uruchomieniu gry uświadomiłem sobie, co tak przemocą wydarłem z rąk Za-RedNacza. Małe Żołnierzyki to nic innego, jak gra z popularnego ostatnio gatunku TPP.

Coś Na Rozkręcenie...

Firma Electronic Arts należy do mojej osobistej czołówki najbardziej lubianych wydawców. Ich nowe tytuły, jeżeli nie są „skazane na sukces", to przynajmniej reprezentują sobą dobry poziom. Małe żołnierzyki należą właśnie do tej drugiej grupy.

Po włożeniu płytki do „pyszczka" konsoli, ukazuje się nam intro, jednak nie w pełnym tego słowa znaczeniu, bowiem cała wejściówka składa się jedynie z ręcznie rysowanych – w dodatku czarno-białych – obrazków oraz mowy lektora, która nie przypadła mi do gustu. Nie wiem czy ten zabieg był spowodowany wyczerpaniem pieniędzy z budżetu autorów, czy też może z góry zaplanowany. Jednak takie podejście do sprawy pozostawia odcisk w dalszej części gry, szczególnie dla graczy nie znających angielskiego – w pewnym momencie mogą stracić wątek i nie wiedzieć o co tak naprawdę walczą. Nie warto się głębiej wdrażać w banalną fabułę, powiem tylko, że akcja rozgrywa się w dalekiej przyszłości. Twemu nienaruszonemu przez bitwy światowi, Gorgonowi zagraża wojna ze strony pewnej walecznej i agresywnej rasy. Wojna ta może zadecydować o losach całej twojej rasy. Wcielasz się zatem w jednego z najlepszych żołnierzy i wyruszasz na wojnę.

Rodzaje, Opcje i Rozgrywka

Gdy już przebrniesz przez niezbyt apetyczne intro lub wciśniesz X na padzie, zostajesz postawiony przed głównym menu. Możesz tu wybrać rodzaj rozgrywki czy pobawić się w opcjach. „Small Soldiers" oferuje zarówno grę w Single Player, jak i Multiplayer (o tym nieco dalej). Ta pierwsza ma ścisły związek z fabułą (liniową), zbudowany jest z wielu misji, które zazwyczaj polegają na: chodzeniu postacią, strzelania do napotkanych wrogów, wykonywania zadań wymienionych w brifingach. Trzeba przyznać, że „Małe Żołnierzyki" nie należą do gier prostych. Już pierwsza misja daje dużo do myślenia, a także do „manewrowania" padem. Im dalej zajdziemy tym bardziej poziom trudności będzie wzrastał i dawał się we znaki. Nie tylko przeciwnicy będą od Ciebie wymagali większego skupienia, ale także i zagadki będą stawały się trudniejsze. Z tego powodu zastanów się, czy potrzebujesz gry, która Cię tylko odpręży po dniu ciężkiej harówy, czy też może produkcji bardziej wymagającej - pokroju „Tomb Raider"

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Dreamworks
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe











Według obietnicy – Multiplayer. „Small Soldiers" oferuje trzy tryby: The Frag (zaiste jak te słowo stało się popularne), The Flag i na końcu Search'n'Destrony. Pierwszy to zwyczajny deathmatch jeden na jednego. The Flag to dobrze znany Quake'owcom motyw przechwytywania flagi z bazy przeciwnika. Warta odnotowania jest możliwość sterowania Mini-Mechem, bez którego czasami nie możliwe jest zdobycie flagi. Search'n'Destrony – jak mówi sama nazwa: znajdź i zniszcz. Muszę przyznać, że gra dwuosobowa potrafi wciągnąć. Moim sparingowcem był „Krzychoo", który całkiem nieźle dawał sobie radę. Wyników jednak nie zdradzę – niech pozostaną naszą słodką tajemnicą. Ekran podczas multiplayera jest podzielony na połowę, nie przeszkadza to jednak w grze. Ogólnie ten rodzaj gry jest udany, zasmucił mnie jedynie brak trybu cooperative.

Sterowanie nie sprawia większych kłopotów. Jestem pececiarzem przyzwyczajonym do klawiatury i myszki, więc jeżeli tak piszę, to coś w tym jest. Nasz bohater potrafi skakać, strefe'ować, łapać się krawędzi skały podczas upadku, strzelać z zamieszczonej na ręku broni, a także, gdy podejdzie blisko przeciwnika, wbić mu ją w pancerz. W trudnych sytuacjach, na skraju skały pomoże Ci sniper-mode – odpowiednik rozglądania się w serii „Tomb Raider".

Mimo iż „Small Soldiers" nie należy do produkcji wybitnych, potrafi wciągnąć gracza.

Audio-Visual Sheet

Całą akcje obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Na pierwszy rzut oka grafika przedstawia się dosyć ładnie, jednak po dłuższym czasie obcowania z grą dostrzegamy wady – mała różnorodność tekstur (wykonanych na przyzwoitym poziomie) powoduje czasami, że gracz gubi się. Wszystkie obiekty są trójwymiarowe (jeżeli dobrze sięgniesz pamięcią, to przypomnisz sobie, że Kurt Russel, główny bohater „MDK" był spritem).

Wielkim minusem jest umiejscowienie kamery. Szczególnie w momentach, kiedy stoimy tyłem do ściany lub muru – zasłania ona wtedy naszego bohatera, co może utrudnić wykonanie jakiegoś ważnego skoku. Brak też light-sourcingu. Kiedy strzelimy w gąszcz ciemności (który przeważa w scenerii), pocisk nie oświetli Ci drogi. No cóż... Podczas tworzenia animacji nie użyto systemu motion-capture, ale uwierzcie mi na słowo – postać porusza się dosyć realistycznie. Narzekam na brak fajerwerków graficznych, jednak patrząc z drugiej strony: taki zabieg dał płynność w ponad 30-tu klatkach na sekundę.

Muzyka jest całkiem ciekawa, wpada w ucho (w końcu to klasyko-podobna). Wręcz patetyczna (jak to określił Rafał Belke) wprowadza w nastrój gry i ciągle przypomina, że o coś jednak walczymy; próbuje zagrzać do walki. Na co dzień nie słucham tego typu kawałków (lubuje się w nieco ostrzejszych), jednak po zagraniu w „Small Soldiers" postanowiłem posłuchać rodzicielskiej kolekcji klasyki – szczególnie Mozarta. Inaczej ma się z odgłosami, które stoją na bardzo niskim poziome. Postać chodząc po krainie Gorgonu często sapie i wzdycha, co nie należy do najprzyjemniejszych (i robi to jeszcze w tak nieludzki sposób) – lecz od czego jest opcja ściszenia dźwięku. Odgłosy wydawane przez nasze bronie na szczęście prezentują się zgoła lepiej. Laser to laser, a energia to energia i tak być powinno.

Teraz Powiem Ci Dobranoc...

Mimo iż „Small Soldiers" nie należy do produkcji wybitnych, mimo iż engine'owi brakuje porządnego doszlifowania, gra potrafi wciągnąć gracza. Rafałowi Belke – prowadzącemu Oficjalny Polski Playstation Magazyn, wytrawnemu graczowi – tytuł ten spodobał się na tyle, żeby zabrać go do domu, co skutecznie uniemożliwiło mi grę w redakcji. „Kayackash", nasz redakcyjny spec od „Total Anihilation", kiedy przyssał się do pada, nie chciał mi go oddać (ba, nie pomogły nawet wrzaski i pięści ochroniarzy RedNacza). Tak namiętnie grał, że aż spóźnił się do domu o godzinę i dostał szlaban przyjeżdżania do redakcji na czas nieokreślony.

Muszę się przyznać, że początkowo podeszłem do gry dosyć sceptycznie. Posiedziałem jednak po godzinach pracy i zmieniłem zdanie co do tej gry. Chciałbym wystawić „Small Soldiers" ocenę o oczko wyższą, nie pozwalają mi na to jednak liczne błędy. Jak mówi skala ocen: „gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak".

gRoovy

Grafika 72% Grywalność 65%
Oryginalność 82% Dźwięk 60%

Powinien sobie ją sprawić każdy maniak gier TPP, szczególnie gdy podobał Ci się „MDK"

WERDYKT 65%







Microsoft M

Po dwóch udanych częściach „Potwornych Ciężarówek", panowie z Microsoftu wydali kolejne „wstrząsające" wyścigi. Tym razem solidnie poobijamy swoją biedną d... o siedzenie motocrossowego motocykla.

Wszystkie produkty Microsoftu mają jedną wspólną cechę – im są nowsze, tym lepsze (odkryłem Amerykę...). Dotyczy to więc nie tylko systemów operacyjnych czy programów użytkowych, ale również gier. Pierwsze rozrywkowe produkty tej firmy były dość kiepsko wykonane. Przypomnijmy sobie tylko wczesne wersje „Flight Simulatora", czy „Golfa". Charakteryzowały się dość kiepską oprawą graficzną i przeciętną jakością wykonania. Jednak kilka lat temu, w dziale firmy zajmującym się grami coś drgnęło i światło dzienne ujrzała pierwsza, naprawdę udana gra, którą był „Monster Truck Madness". Program, jako jeden z pierwszych, wykorzystywał w pełni możliwości systemu Direct 3D, co dawało możliwość dopalania sprzętowego. Innymi zaletami były niezłe wykonanie oraz ciekawa i oryginalna tematyka. Potem firma wydała inne, niezłe produkty – strategię „Age Of Empires", nową edycję „Golfa", czy wreszcie kolejną część wyścigów „MTM". Znów minęło kilka miesięcy i proszę – kolejna ciekawa gra.

Motocross – co to takiego?

Motocross to dość widowiskowy sport, w którym ściga się jednocześnie kilku zawodników na wyczynowych motocyklach, po specjalnie zaprojektowanych trasach. Trasy owe to nic innego, jak błotnisto – piaszczyste tory przeszkód. Przeszkodami są usypane z ziemi mniejsze lub większe górki. Motocykle również są specjalnie przygotowane. Muszą mieć bowiem odpowiednio miękkie oraz wysokie zawieszenie. Inaczej, wcześniej czy później by ugrzęzły, a po pierwszym, większym wyskoku rozsypałyby się. Poza tym jazda takim motocyklem jest dużo trudniejsza od jazdy na zwykłym motorze szosowym. Wymaga sporej siły, wytrzymałości i równowagi.

Zanim Ruszymy...

Przed „MM" były inne gry o motocrossowej tematyce, jak np. „Moto Racer" albo „Moto X". Jednak tylko ta pierwsza zrobiona była na zadowalającym poziomie. Oferowała ona także oprócz błotnistego, szybki tryb szosowy. A w „MM" znajdziemy tylko i wyłącznie motocross.

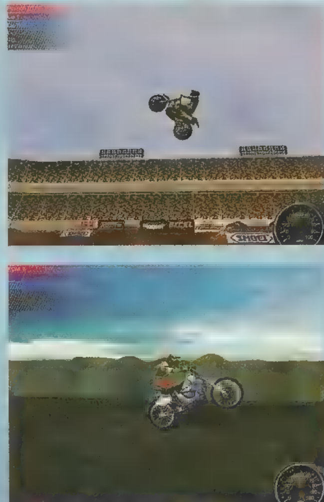
Do wyboru mamy kilka trybów rozgrywki, takich jak jazda kaskaderska (totalna wyżywka na wielkim, otwartym terenie), tzw. Baja (wyścig z przeciwnikiem, również w terenie otwartym), National Race (tu już mamy tor, z którego nie wolno nam wypaść) oraz ostatni, Supercross, czyli coś, z czym mieliśmy do czynienia np. w Moto Racerze (wyścig z określoną liczbą przeciwników, w zamkniętym stadionie). Do tego dochodzi jeszcze wybór między treningiem, pojedynczym wyścigiem a turniejem. Następnie musimy wybrać tor, na którym będziemy się rozbijać motocykl. Torów jest zaskakująco dużo – łącznie ok. 30. Lokacje otwarte charakteryzują się różnym rodzajem nawierzchni (trawa, piach, błoto, skała) i zmiennym ukształtowaniem. Z kolei zamknięte trasy różnią się już jedynie liczbą zakrętów i rozmaitych przeszkód, bo nawierzchnia jest wszędzie taka sama – błotnista. Przed rozpoczęciem wyścigu możemy jeszcze odwiedzić garaż, w którym możemy zmienić wysokość i miękkość zawieszenia, oraz ustawić obroty silnika. Uhh... wreszcie po przebrnięciu przez wszystkie opcje możemy zasiąść za kierownicą naszego motorka.

3, 2, 1, Jazda!

W pierwszej kolejności wybrałem trening w terenie otwartym, i zostałem bardzo mile zaskoczony. Po pierwsze obszar ów jest bardzo rozległy. Dominują tam różne strome wzniesienia, górki, doły i tym podobne rzeczy. Tak więc ruszyłem, kilka minut pojeździłem i stwierdziłem, że jeśli chodzi o realizm jazdy motorem, to „MM" nie ma sobie równych. Co więcej,



idzie on w parze z łatwością obsługi. To lubię – motorkiem sterujemy jedynie za pomocą kursorów, które jak to zwykle bywa odpowiadają za gaz, hamulec i zmianę kierunków, oraz czterema innymi klawiszami. Dwa z nich służą do przenoszenia balastu ciała na przód lub tył motocykla, a inne dwa do wykonywania określonych popisów kaskaderskich. Powracając do realizmu – motor zachowuje się dokładnie tak, jak w rzeczywistości, i tak np. jeżeli odciążymy tylnie koło, skręcimy przednie i damy ostro po garach, to w pięknym poślizgu, obrzucając całe otoczenie błotem spod tylnego koła, zaczniemy wykręcać rozmaite piruety. A jeżeli dociążymy przód, to możemy zrobić piękną świecę i mknąć sobie jedynie na tylnim kole. Następna sprawa to wyskoki, które są zrealizowane bardzo widowiskowo. Gdy jesteśmy w powietrzu, możemy balansować ciałem, a tym samym wpływać na to, w jaki sposób wylądujemy. Możemy też próbować rozmaitych efektownych popisów, takich jak puszczenie w locie kierownicy czy chwilowy zeskok z siedziska. Zachowanie motoru jest oczywiście zależne od ustawień, których dokonamy w garażu. Największy wpływ ma ustawianie zawieszenia. Gorzej jest, jeśli chodzi o zmianę parametrów silnika. Tu różnica jest prawie niezauważalna. Ogólnie motocykl jest bardzo łatwy do prowadzenia, o czym świadczy dobitnie fakt, że mój brat, który niezbyt dobrze radzi sobie z takimi grami, już po kilku minutach zaczął sobie całkiem dobrze radzić. W trybie SuperCross jazda jest troszkę trudniejsza, i o ile na słabo rozbudowanym torze jakoś sobie jeszcze radziłem, to już na jakimś bardziej urozmaiconym zacząłem mieć spore kłopoty z prawidłowym prowadzeniem sprzętu. I tu uwidacznia się spora zaleta gry, którą jest bardzo zróżnicowany poziom trudności, zapewniający świetną zabawę zarówno takim pacjentom, jak już wspomniany mój brat, jak i dużo bardziej zaawansowanym mistrzom dwóch kółek.



Jezu, To Wygląda Jak Film!

Taka była moja pierwsza reakcja po odpaleniu wyścigu. I nie chodzi tu nawet o grafikę, ale o animację, która jest niesamowicie naturalna. Motocyklista (i motor) wymodelowany i animowany jest naprawdę świetnie. Widać wszystko – jak przenosi balans ciała z przodu na tył, jak przysiada lub wstaje z siedziska, nie wspominając już o wszystkich jego kaskaderskich popisach. Wszystko przybiera jeszcze bardziej realnego wyglądu, po ustawieniu kamery w określonym, stałym punkcie. Mamy wtedy po prostu małą TV. Grafika terenu jest bardzo ładna. Widać, że programiści nie próżnowali, i nawet w stosunku do „Monster Truck Maddnes 2" uległa poprawie. W programie jest sporo opcji doboru jakości grafiki do posiadanego sprzętu. Począwszy od rozdzielczości, przez szczegółowość terenu, na wyłączaniu niektórych detali skończywszy. Skoro już mowa o sprzęcie – to warto wspomnieć, że gra – według producenta – do prawidłowego działania potrzebuje Pentiawy 120 i 16 MB RAM-u. Broń Boże jednak nie próbujcie odpalać gry na tym sprzęcie (animacja – 1 klatka na jakieś 5 sekund)! Sytuacja ulega zdecydowanej poprawie, jeżeli dołożymy co najmniej następne 16 MB RAM-u i jakiś akceleratorek (VooDoo for ever!). Wtedy animacja przybiera na płynności i gra staje się już w miarę sensowna. Zresztą do pełni szczęścia trzeba by też wymienić procka na jakieś 200 MHz, ale nie jest to już na szczęście konieczne. Wypadałoby dodać jeszcze coś [redacted] dźwięku. Cóż – dźwięk jest jaki jest – bzyk dwusuwowego motoru, upadki, zgrzyty części, pojękiwania motocyklisty. Wszystko brzmi jak należy, podobnie jak ostry soundtrack.

otocross Madness

INFO

Wydawca:	**Microsoft**
Producent:	**Rainbow Studios**
[redacted] wydania:	**Już jest**
Cena:	**ok. 330.00**
Dystrybucja:	**Microsoft Polska**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium [redacted] SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, Win95**

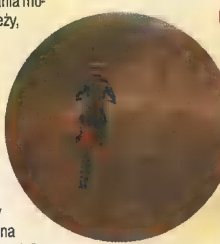






Gdzie jest hamulec?

Tak się zapędziłem z pochwałami dla gry, a teraz dla przeciwwagi trochę wad, których jest na szczęście bardzo niewiele. Po pierwsze – upadek motocyklisty. Jest on co prawda ładnie wykonany, ale zawsze wygląda tak samo. Autorzy mogliby się bardziej wysilić. Następna wada to brak obrotomierza (czepiam się? – niee, wcale...), bo co z tego, że możemy ustawiać w garażu zakres obrotów silnika, jeżeli nawet ich nie widzimy. Dalej – mimo że otwarte lokacje są dość duże (kwadraty – na oko jakieś 3x3 km), to jednak mogłyby być troszkę większe, co by można było się jeszcze bardziej wyżyć. O ile wymienione wady są niewielkie i może wynikają nawet z mojego nadmiernego czepialswa, to jest jeszcze jedna, dość duża – wymagania sprzętowe, o których napisałem wcześniej. Jestem przekonany, że jakby programiści dłużej posiedzieli nad kodem, to można by sporo zmniejszyć choćby pamięciożerność gry. No, to chyba będą wszystkie wady, [redacted] teraz podsumowanie.



Cóż To Była Za Jazda

„MM" jest bardzo dobrą i ponadprzeciętną produkcją. Jest dopracowana do najmniejszych szczegółów, [redacted] co najważniejsze – ma niezwykłą grywalność. Wierzcie mi: gram w nią już sporo czasu i wciąż chętnie do niej powracam, żeby od tak sobie popykać (zupełnie jak „GTA"). Na koniec dodam jeszcze tylko, że gra na pewno spodoba się każdemu: młody albo stary, początkujący albo profesjonalista, dosłownie każdy będzie z niej zadowolony. ***Krzychoo***

Grafika [redacted] Grywalność [redacted]
Oryginalność [redacted] Dźwięk 75%

Najdoskonalszy jak dotąd symulator wyczynowego motocykla – dopracowany, grywalny i wciągający. Poza tym jest to gra dla każdego!

WERDYKT 86%

Double Agent

„Podwójnego Agenta" nazwałbym nieudaną próbą powielenia starego pomysłu...

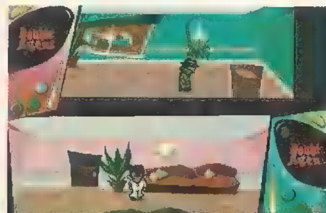
INFO

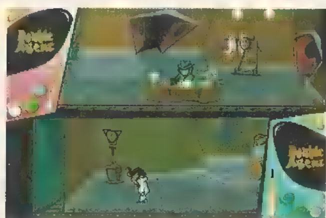
Wydawca:	Flair
Producent:	Flair
Data wydania:	Już jest
Cena:	79.00
Dystrybucja:	MarkSoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 VGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win/DOS



Parę ładnych lat temu – jeszcze w czasach, kiedy w domach triumfowała ataryna powstał „Spy vs Spy". Gra miała nieziemski klimat i cudowną grywalność, więc niedziwne, że zawładnęła duszami milionów graczy. Ach... pamiętam te zarwane noce, gdy razem z braciakiem szarpaliśmy joye i z wytrzeszczonymi gałami patrzyliśmy na ekran. Chlip... muszę się przyznać, że kiedy wspominam tamte czasy po prostu się rozklejam. Na temat samej gry nie będę się rozpisywał, gdyż jestem pewien, że wszyscy w nią graliście. Autorzy wydali 3 części „Spy vs Spy" (mi najbardziej podobała się część ostatnia).

Kiedy w redakcji pojawił się „Double Agent" – gra na screenach podobna do „Spy vs Spy", od razu zacząłem nękać szefostwo, aby to właśnie mi przypadło zrecenzowanie tej gry. Zwyczajne prośby nie dawały żadnych rezultatów. Dopiero, kiedy RedNacz zobaczył, że rozkładam materac, wręczył mi pudełko i spokojnie wyprosił z redakcji. Czym prędzej pognałem do domciu. Jeszcze tylko założyłem kapelusz, czarne okularki, jesionkę i już bez żadnych kompleksów mogłem pograć w „Podwójnego Agenta". Nie ukrywam, po produkcie Flaira spodziewałem się naprawdę odjazdowej gierki, dzięki której nie będę miał żadnych problemów z zarywaniem nocy (jeżeli także macie ten problem, skorzystajcie z instrukcji CeFka – działa ;). Zamiast tego dostałem mocnego kopa w tyłek – w rzeczywistości „Double Agent" to gra wykonana na średnim poziomie z archaiczną grafiką i trochę lepszą muzyką. Uprzedzeń do gry nabrałem już podczas instalacji. Autorom nie chciało się zrobić porządnego, dosowskiego instalatora, który poprowadziłby dzieciaka za rękę – jest za to plik „install.bat". Na domiar złego nie można skopiować plików do podkatalogu. Żałoba!!! Trochę lepiej wygląda instalator pod Windows, ale to i tak nie usprawiedliwia autorów. Oki, przeszedłem proces instalacji, więc uruchamiam grę. Naszym patrzałkom ukazuje się krótka i kiepsko wykonana wejściówka, która o niczym nie mówi (tyle że JEST!). O fabule (notabene chałowej) dowiedziałem się z instrukcji. Wcielasz się w skórę jednego z czterech agentów: rosyjską agentkę 38DD „Svetlana"; fana Elvisa – agenta 010 „Be Bop Billy"; mrocznego mistrza kamuflażu – agenta 003 i 1/2 „Hugo Le Ver"; i mistrza wschodnich sztuk walk – agenta 070 pseudo „Tokyo Joe" (mój ulubiony tajniak to „Hugo Le Ver"). Musisz wykonać komplet 20 misji, by spokojnie odejść na emeryturę i cieszyć się mianem żywej legendy. Zadanie nie jest wcale proste – na Twojej drodze staną pozostali trzej agenci.





„Double Agnet" jest grą bardzo monotonną i prostą. Wybór agenta nie wpływa w żadnym stopniu na przebieg gry. Może się czepiam, ale to tak jakby w symulatorze samochody nie różniły się swoimi osiągami. Misje są zazwyczaj takie same – znajdź „ten przedmiot" i idź do exitu lub masz „mało czasu", znajdź jak najwięcej „tego przedmiotu". Cała zabawa polega na chodzeniu po lokacjach i przeszukiwaniu różnych miejsc: biurka, kanapy, kwiatów, stołów, sejfów, szaf, ubikacji, czy koszy na śmieci. Podczas penetrowania trzeba uważać, gdyż można wpaść w zasadzkę konkurenta. Mogą to być: bomba, kula kręglowa (auch!), sieć rybacka, elektryczny kabel, miotacz ognia i inne. Ty, oczywiście, także możesz zastawiać pułapki. Jednym z najbardziej odjazdowych gadżetów jest... sejf. Jest to o tyle wygodna i miła w użyciu broń, że można ją zawiesić w dowolnym miejscu. Agent, który wejdzie pod wiszący nad nim sejf (oprócz właściciela) zostaje spłaszczony. Oprócz zabójczych zabawek, możemy postrzelać z shotguna, czy walnąć z piąchy.

Kilka słów należy się oprawie audio-wizualnej. Grafika, mimo iż komiksowa, jest wykonana kiepściutko. Mój główny zarzut to rozdzielczość 320x200. Na screenach może to jeszcze wygląda jako-tako, jednak w rzeczywistości obraz roi się od pikseli. Ekran podzielony jest na 2 części (split screen), a Agenci poruszają się jakoś sztywno (Agent Style?) – ogólnie grafika jest po prostu żałosna. W dzisiejszej erze akcleratorów 3D taka grafika nie ma prawa bytu. Na szczęście muzyka nie jest już taka chałowa. Odgłosy wychodzące z naszych głośników są całkiem miłe („so long sucker"), i łatwo wpadają w ucho. Człowiek słuchając muzyczki nie nuży się już po 5 minutach, a to bardzo ważne. A jak z grywalnością? Z tego tekstu można by wywnioskować, że gra zasługuje na ocenę 30%. W trybie „1 Player" może tak, gdyż gra szybko się nudzi (20 misji to naprawdę nie dużo). Dopiero w trybie dla dwóch graczy „Double Agent" nabiera rumieńców. Mówię Wam – nie ma to jak skopanie tyłka koledze, czy starszemu braciakowi.

No i podsumowane (wreszcie!!! :))). Goście z Flair Software chcieli powielić sukces pradawnego „Spy vs Spy". Na zachciankach zostało, gdyż sama gra jest marna. Składa się na to kilka czynników: monotonność, archaiczna grafika, prostota i przede wszystkim słaba grywalność. Gdyby „Double Agent" ukazał się rok lub dwa lata temu z pewnością zasługiwałby na 75%, a tak jest tylko 51%.

gRu

Grafika 53% Grywalność 70%
Oryginalność 81% Dźwięk 75%

„Double Agnet" to produkcja średnia. Kupuj na własną odpowiedzialność. Polecam ją raczej „zagranemu" rodzeństwu.

WERDYKT 51%

INFO

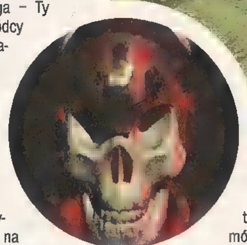
Wydawca:	TopWare
Producent:	[redacted] Interactive
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	TopWare
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	[redacted]
	SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]

Spellcross

Ufff! Jeszcze jedna kopia X-COM, tym [redacted] w klimatach quasi fantasy. [redacted] ciekawsze [redacted] wykonał czeski zespół.



Ale myli się ten, kto myśli, że w grze przeczyta lub usłyszy „Ogr pojadł knedliczki" lub tym podobne teksty. Gra w całości jest spolszczona (zresztą bardzo dobrze), ale zacznijmy od fabuły. Akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Na całym globie rozprzestrzeniła się, docierając pod wszystkie strzechy supernowoczesna technologia. Życie płynęło ludziom dosyć przyjemnie, co oczywiście nie mogło trwać wiecznie. Nagle ni stąd ni zowąd na ziemię najechały... pradawne siły magii! Khem, podkreślam – pradawne siły magii, a nie kosmici!!! Mimo posiadania nowoczesnej techniki, okazało się ziemianie nie potrafią sobie poradzić z ogrami, szkieletami i innymi plugastwami. Mroczne zastępy zaczęły pustoszyć miasta rozbijając w pył stawiany przez ludzi opór. Wkrótce ludzie musieli zejść do podziemia o podjąć partyzancką walkę z najeźdźcą. Powstaje Międzynarodowy Sojusz łączący niedobitki pozostałych przy życiu jednostek. Sprzymierzeni postanawiają zniszczyć wroga – Ty wcielasz się w postać Alexandra, dowódcy Sojuszu. Cel jest, więc już wiemy kogo należy naparzać. Gra przebiega niczym „Dune II" lub „UFO Enemy Unkown" – wykonujemy misję, po czym przechodzimy do centrum dowodzenia. Tutaj zajmujemy się przydzielaniem środków na technologię, wybieraniem kierunku rozwoju, kupowaniem, produkowaniem i przydzielaniem posiadanych jednostek do następnej misji. Później wybierasz misję (tu warto zwrócić uwagę na nieliniowość – do wyboru masz kilka misji jednocześnie) I bijesz wszystkich psubratów. Misje wyglądają jak pierwsze gry z serii „X-COM" – plansza podzielona jest na kwadraty, [redacted] widok pola rozgrywki przedstawiono z rzutu izometrycznego. Misja jest podzielona na tury – gracz wykonuje ruchy na zmianę z przeciwnikiem. Warto tu zaznaczyć, że komputerowy przeciwnik nie grzeszy zbytnią inteligencją – ewentualne braki nadrabia po prostu przewagą liczebną. Z tego powodu gra miejscami jest absurdalnie trudna. Ktoś powie – od czego masz sejwy patałachu? Niestety, tu też natykamy się na problem: podczas misji można wykonać określoną liczbę zapisów gry. Do woli sejwować można wyłącznie między misjami, w „centrum dowodzenia". Powiem łagodnie – to lekko denerwujące. Krótko mówiąc, od strony merytorycznej gra dosyć mocno przypomina giery typu „UFO Enemy Unknown". I wszystko byłoby fajnie gdyby nie fakt, że owe gry powstały dosyć dawno.



[redacted] dosyć [redacted]jemna, ale posiadająca [redacted] jących błędów i [redacted] przestarzałych [redacted]

Niestety, niezbyt dobrze jest również z grafiką. Nie chodzi o to, że jest brzydka, albo totalnie skopana. Całość prezentuje się bardzo estetycznie i... nic poza tym. Żadnych bajerów, efektów kolorowego oświetlenia (brak wspomagania akceleracji sprzętowej) uczucia trójwymiarowości i innych bajerów znanych z nowoczesnych gier strategicznych. Mało atrakcyjnie prezentują się również animacje i renderingi – wychodzi w nich niezbyt sprawne użycie tracerów (prawdopodobnie użyto tu „3D Studio"). Postacie wyglądają jakby składały się z pętek powiązanych luźno ze sobą kiełbasek: nie wygląda to zbyt profesjonalnie. „Spellcross" pod względem graficznym jest klasyczną rzemieślniczą rzeźbą, która mogłaby zachwycić gdyby ujrzała światło dzienne powiedzmy trzy lata temu... Natomiast bardzo fajnie prezentuje się oprawa audio. Nam szczególnie spodobała się ścieżka muzyczna, która silnie uwydatnia mroczny klimat gry. Duży plus. No cóż. Opisywany produkt to klasyczne dobrze wykonane rzemiosło, niestety, drastycznie odstające od obecnie wydawanych produkcji. Rzecz dosyć przyjemna, ale posiadająca klika denerwujących błędów i wiele przestarzałych rozwiązań.

Suicide&Jagd52



Grafika 70% Grywalność 72%
Oryginalność 55% Dźwięk [redacted]

Gdyby wydano ją dwa lata temu, na pewno zapewne zostałaby doceniona.

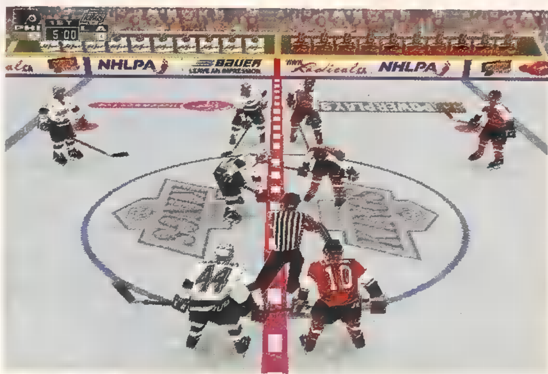
WERDYKT 73%







NHL Powerplay Hockey 98



„John podnosi się z ziemi. Krew spływa [redacted] prawym policzku. Jego oczy wyrażają bezgraniczną wolę walki i wściekłość. Patrzy [redacted] swojego przeciwnika... Ten trzyma [redacted] ręku swój kij hokejowy. Bierze zamach, kij jest już blisko... [redacted] tym momencie John zdaje sobie sprawę [redacted] swojego położenia... Jedyne [redacted] daje radę zrobić to KRZYYYYKNĄĆ!!!"

INFO

Wydawca:	Virgin Interactive
Producent:	[redacted] Entertainment
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	PC, [redacted]
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, Win95

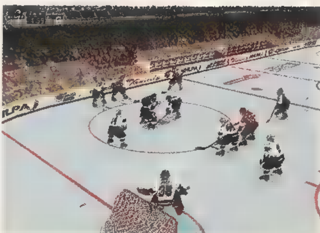
Nie ma to jak wakacje... okres wielkiego lenistwa i odpoczynku połączonego z imprezowaniem. Niestety, zbyt mocno to odczułem...

Jak sam tytuł „NHL Powerplay 98" wskazuje, gierka którą będę się zajmować przybliża nam... hokej, dyscyplinę sportu, którą bardzo trudno jest przenieść w realia komputerowe. Pierwszym udanym produktem była gra, która obecnie należy do klasyki, czyli „NHL Hockey" wydany przez EA Sports. Późniejsze wersje tegoż produktu wprowadzały coraz to nowe elementy, skończywszy na ostatniej wersji z bieżącego roku, obsadzonej w pełni trójwymiarowym świecie i okraszonej bardzo dobrą grafiką. Firma Virgin Interactive wypuściła na rynek światowy produkt mało znanej firmy Radical Ent., który bądź co bądź plasuje się w czołówce tego typu gierek.

„NHL Powerplay 98" składa się z dwóch wersji. Jedna z nich jest dwuwymiarowa – przeznaczona dla graczy o słabszym sprzęcie, natomiast druga trójwymiarowa – stworzona dla posiadaczy szybszych maszyn. Pomysł ten sam sobie zasługuje na pochwałę, ponieważ na świecie wiele osób posiada jeszcze maszyny uważane za przeciętne lub gorsze. Jeśli chodzi o wykonanie... to zaczniemy od wersji 3D.

Grafika prezentuje się przyzwoicie, ośmielę się nawet powiedzieć, że całkiem nieźle. Postacie zbudowane ze sporej liczby wielokątów, co powoduje że wyglądają realistycznie. Na takowe bryły nałożono tekstury twarzami i strojami zawodników. Na boisku oprócz nich znajduje się sędzia, który zachowuje się jak prawdziwy arbiter i cały czas kontroluje grę swoją obecnością w danym miejscu. Grając w „NHL" mam pewność, że nie dojdzie do żadnych kontrowersyjnych pomyłek w trakcie sędziowania...:))

Teraz trochę na temat hal, w których przyjdzie nam rozgrywać spotkania. Wyglądają dosyć przyzwoicie, na powierzchni lodowiska widnieje logo drużyny gospodarzy, istnieje coś takiego jak refleksy światła na tafli lodu... ogólnie mówiąc - niczego nie brakuje. Wersja dwuwymiarowa różnie się od tej drugiej jedynie wyglądem. Postacie wyglądają podobnie to wczesnych produkcji tego typu firmy EA Sports, a boisko przyjęło postać płaszczyzny, poza tym gry są identyczne.



W „NHL Powerplay 98" mamy do wyboru 26 drużyn z zawodowej ligi hokejowej NHL, co łącznie daje nam około 650 zawodników. Oczywiście jak w każdym porządnym hokeju możemy dokonywać transferów oraz tworzyć własnych zawodników. „NHL Powerplay 98" posiada opcję gry w 6 osób naraz i jest to kolejny plus tej gry. Jeśli chodzi o rodzaje rozgrywek, to do wyboru mamy aż cztery: Exhibition Mode, Season Mode, Playoff Mode oraz World Tourney Mode, który pozwala na granie meczy drużynami narodowymi danych krajów. Miłym urozmaiceniem jest opcja walki między zawodnikami. Czego się można po niej spodziewać najlepiej oddaje wstęp...

„NHL Powerplay 98" jest grą dobrą, wykonaną na przyzwoitym poziomie. Ma jednak kilka niedociągnięć, które sprawiają, że ów produkt nie przebije aury otaczającej „NHL Hockey 98" firmy EA Sports. Jest jednak na tyle dobry, że mogę ze spokojnym sumieniem (jeżeli takowe posiadam :))) polecić go miłośnikom gier sportowych i nie tylko. [redacted]

Grafika [redacted] Grywalność 83%
Oryginalność 73% Dźwięk 74%

Gdyby nie kilka niedocignięć, miałby sporo szans zmieść z tronu królującego obecnie „NHL Hockey"...

WERDYKT 81%

Commanche Gold

INFO

Wydawca:	Nova Logic
Producent:	Nova Logic
Data wydania:	Już jest [illegible]
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC

Wymagania Techniczne: Pentium [illegible] SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Zainstalowałem. Burak. Zainstalowałem jeszcze raz. Coś w duszy cichutko powiedziało mi, że szykuje się dłuuga noc dla mnie i mojego „Komancza". Gdy wypijałem trzecie wiadro mleka czekoladowego, zastanawiałem się, czy nie jestem jasnowidzem...

Jako świeżo upieczony absolwent jakiejśtam tajnej wojskowej szkoły pilotażu w US Army, przydzielono Cię - jako najmniejszego głąba na roczniku - do treningu, który może sprawić, że staniesz się członkiem elitarnego oddziału Gryfów. Jest to specjalna jednostka armii amerykańskiej, która może w ciągu dwudziestu czterech godzin zostać przewieziona w dowolne miejsce na świecie razem z osprzętem - czytaj sześcioma helikopterami Commanche, aby po trzydziestu minutach od lądowania transportowca być gotową do akcji. Już wiesz, dla kogo będziesz wykonywać misje. Ale co to jest ten...

Komancz. Otóż jest to eksperymentalna konstrukcja wykonana na zamówienie rządu amerykańskiego przez zakłady Sikorsky'ego. Stworzona tak, aby połączyć zalety wyjątkowo niskiej wykrywalności (technologia Stealth, komory na uzbrojenie oraz wciągane podwozie - po raz pierwszy w helikopterach) z wielką siłą ognia (rakiety kierowane: Hellfire, Stinger oraz sterowane przez oczy pilota działko 20 mm, niekierowane rakiety 70 mm FFAR). Aktualnie „na stanie" amerykańskiej armii jest kilkanaście takich cudeniek. Dodatkowo, są one tak skonstruowane, aby komunikować się sprawnie z działającymi na wyższym pułapie i według innych reguł samolotami F-22 Raptor. W tej grze zasiądziesz za sterami jednej z tych maszyn, aby wykonywać różne zadania, które NIE SĄ powiązane żadną fabułą; misje następują po sobie, ale można wykonywać je w różnej kolejności. Owszem, brak tu generatora zadań, ale w zamian chłopcy z Novalogic dostarczyli nam uniwersalny edytor tychże. Kampanii jest osiem, w każdej po około dziewięć misji - słowem, jest w co grać bez ryzyka znużenia, chociaż powtarzanie po raz dziesiąty jakiejś misji może czasem przysporzyć w najlepszym wypadku pośladkościsku, a w najgorszym - kłopotów po wyłączeniu komputera z prądu bez zamykania świndozy. Najważniejszą jednakże sprawą w tej grze jest



[illegible]

Grafika. Pamiętacie słynny engine „Voxel Space" z „Commanche", jego kilku mutacji oraz „Armored Fist"? Jego nowsza wersja, z dodaną do nazwy cyferką „2" jest zawarta m.in. w „F-22 Raptor", „Armored Fist 2" oraz właśnie w „Commanche Gold". Wbrew pozorom jednak gra nie różni się tylko tym od swojej poprzedniczki. W tym programie postawiono duży nacisk na... uwaga! Realizm. Mamy do wyboru dwa tryby grania: „Easy" i „Realistic". Do obu z nich możemy włączyć takie ułatwienia, jak automatyczne sterowanie ciągiem, aby utrzymać określoną wysokość czy wygodne dla graczy „klawiaturowych" - limitowanie pochylenia śmigłowca. Do tej gry naprawdę bardzo polecam dżojstik, najlepiej z przepustnicą. Pozwala to na osiąganie większych prędkości, kosztem



oczywiście zwiększonego ryzyka rozbicia. Jeśli mówimy zaś dalej o realizmie: można, co nie jest zresztą nowością, wołać na pomoc swoją artylerię oraz kilka „Apaczy" z pobliskiej bazy. Latać możemy z „Teammate"'m, czyli - drugim członkiem zespołu. Nie mylić ze skrzydłowym, ponieważ w US Army drugi helikopter to twój kumpel, a nie podwładny i oczekuje się od was działania jak zespół.

Grafika, wracając do tego tematu, jest fenomenalna. Wszystkie obiekty, począwszy od Twojej maszyny, [illegible] na kołach SA-9 skończywszy są w pełni trójwymiarowe i dopracowane w najmniejszych szczegółach. Odłamki mogą wyrządzić Tobie straty w opancerzeniu, lot każdego z nich jest - podobnie jak i naboi - liczony osobno. Latać można w nocy, za dnia; chmurki unoszą się łagodnie, można do nich dolecieć i w nich się skryć, jeśli nie dla radaru to na pewno przed wzrokiem Iwana siedzącego w T-80 czy BRDM-2. Skoszone serią z karabinu drzewa spadają na ziemię z głośnym Bdeng, budynki zapadają się.

Sztuczna inteligencja, czyli piloci przeciwnika nie grzeszą inteligencją, zorientowaniem sytuacyjnym, ale za to nadrabiają liczebnością. Podobnie zresztą jest z oddziałami przeciwnika. Krajobraz składa się z górek i dołów, które dają doskonałe schronienie przed ogniem z karabinów maszynowych czy rakiet. Grać można - w trybie wielopilotowym - za pomocą wspominanego na łamach „Gier Sieciowych" systemu „NovaWorld", modemu bądź sieci lokalnej. Jeśli kupicie ten program, to cóż - pewnikiem da Wam ogromne ilości dobrej zabawy i tony pięknej grafiki czy wspaniałe gadki pilotów i szum silnika (rotor notabene widać ze środka kabiny; jak się rozpędza, by po chwili ciąć powietrze kilkaset razy na sekundę). Decyzja należy do Was, ale ja swój egzemplarz „Złotego Komancza" (nie mylić z „Bażantem", czeskim piwem) oddam dopiero jak skończę, czyli za około miesiąc.

CeFeK, gryfon.

Grafika 91% Grywalność [illegible]%
Oryginalność 78% Dźwięk [illegible]%

Niby odkurzona myśl sprzed lat, a jakiż wspaniały efekt! Warto zagrać...

WERDYKT 76%

People's General

INFO

Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 8xCD-ROM, Win95

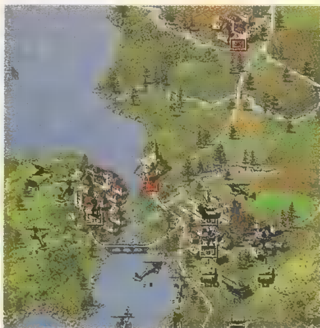
Natychmiast po uruchomieniu tej gry staje się jasne, dlaczego jej opracowanie zabrało tak niewiele czasu? Otóż SSI przeniosła do „People's General" (nazywanej dalej „PsG") bez istotnych zmian styl grafiki, engine gry i algorytmy AI z jej gry-prawzoru, jaką jest „Panzer General II". Po stwierdzeniu tego faktu, od razu powstaje pytanie – czy to dobrze, czy źle? Przewiduję w tej sprawie zdania podzielone. Jedni być może będą oceniali „PsG" krytycznie, jako zrzynkę z „PGII", stworzoną dla nabicia kasy Mindscape na fali powodzenia serii. Ja jestem odmiennego zdania i przyłączam się do tych, którzy „PsG" postrzegają jako kolejny ważny krok w nieustannym doskonaleniu gier „serii generalskiej". Do „PsG" przeniesiono wszystko to, co było najbardziej wartościowe w „PGII". Mimo to, obydwie te strategie różnią się gruntownie między sobą i to w kilku bardzo ważnych tematach. Zanim te różnice bliżej omówimy, zapoznajmy się jednak najpierw z tym...

Co Oferuje Gra?

Tym razem „Mindscape" proponuje nam stanowisko skośnookiego dowódcy sporego związku pancernego, wspieranego oddziałami zmotoryzowanej piechoty, sekcjami artylerii, śmigłowców oraz przywoływanymi akcjami pojedynczych samolotów bombardujących. Gra oferuje nam rolę „wyzwoliciela" ważnych strategicznie rejonów Europy i Azji spod ucisku światowych mocarstw kapitalistycznych. Hipotetycznym wyzwolicielem są pancerne zagony armii Chińskiej Republiki Ludowej, pragnącej zdobyć hegemonię nad światem. Z tak określonej fabuły gry wywodzi się zresztą jej tytuł. Akcja „PsG" rozgrywa się w niezbyt odległej przyszłości. Wskazuje na to wyraźnie prezentowana w grze rewia znanych modeli oferowanego uzbrojenia. Ale jeśli komuś nie odpowiada rola skośnookiego komunistycznego generała – to spoko! Takiej osobie gra oferuje rolę dowódcy zgrupowania pancernego, walczącemu w ramach ONZ-towskiej krucjaty przeciw „żółtemu niebezpieczeństwu". Scenariuszy w grze jest 25 (łącznie z tutorialem), a kampanii dziewięć. Te ostatnie są podzielone na „krótkie" i „długie", w zależności od czasu, jakim dysponujemy. Trudno jest oceniać „PsG" bez ciągłego porównywania jej z pierwowzorem. Z drugiej strony jednak, stale nam przybywa nowych fanów strategii, ktorzy nie znają ani gry „PGII", ani samej „serii generalskiej". Z myślą o nich wypada więc podać...



Zaledwie dziewięć miesięcy zajęło programistom SSI opracowanie kolejnej, siódmej już pozycji z popularnej „serii generalskiej". Ostatnio firma wydawnicza Mindscape zaprezentowała w ramach tego cyklu nową strategię turową pt. „People's General"!



Kilka Podstawowych Informacji

Jest to klasyczna strategia turowa, przywiązująca równą wagę zarówno do istoty jak i do samego wyglądu gry. Grafika terenu i jednostek bojowych w „PsG" jest udana i cieszy oko. Topografia terenu nawiązuje wyglądem do zdjęć lotniczych, zrobionych z niskiej wysokości. Czołgi, samochody pancerne, działa, śmigłowce i samoloty, środki transportu oraz oddziały piechoty przedstawione są graficznie tak interesująco i wiernie, na ile można było to umieścić na jednym heksie pola gry. Jednostki te są pokazane w rzucie izometrycznym, uwzględniają prawa perspektywy i grę światłocienia.

Przemieszczając je po polu bitwy, oglądamy je z różnych stron i pod różnym kątem, w zależności od nadanego im kierunku ruchu. Przód jednostki jest zawsze ustawiony w kierunku natarcia. Jej „plecy" są widoczne dla wroga jedynie wtedy, kiedy przed nim ucieka. Animacja jednostek jest – jak na grę strategiczną – bardzo przyzwoita, a odgłosy walki i widoki eksplozji przedstawione zadowalająco. Omawiając topografię, nie sposób nie wspomnieć jeszcze o jed-



nym. Miasta, wsie i lotniska w „PsG" nie są już upakowane na siłę w jednym heksie (tak to w „serii" kiedyś bywało), a cała topografia terenu ma określone wartości dla możliwości obronnych i możliwości przemieszczania się jednostek. W czasie walki w jednej turze, w sprzyjających okolicznościach jedną silną naszą jednostką można zlikwidować nawet dwie-trzy jednostki wroga! Nie wszystkie gry strategiczne oferują nam taki luksus! Zwycięstwo osiągane jest w zalimitowanej ilości tur, po zajęciu wyznaczonych punktów strategicznych. Skoro już poznaliśmy fabułę, reguły i wygląd gry, możemy przejść do omówienia co nowego oferuje nam „People's General" w stosunku do „PGII", która jak wspomniałem jest jej grą – prawzorem? Moim zdaniem oferuje niemało! „PsG" ma nie tylko doskonalszy i wygodniejszy interfejs, bardziej wyrafinowany nowy edytor misji i kampanii oraz nowatorskie rozwiązanie sposobu i doboru podejmowania ataków jednostek latających. Nade wszystko w „PsG" dokonano prawdziwego przewrotu w możliwościach powoływania uzupełnień jednostek bojowych opcją „Requisition Unit". W nowej grze można tą opcją – w pewnym zakresie – dowolnie ustalić relacje sił między ścierającymi się stronami. Przypomnę, że w poprzedniej grze „PGII" możliwości takie były zdecydowanie ograniczone i niewystarczające. Ponieważ przeciwnik był z reguły silny, a jego AI dość wysokie – nic dziwnego, że zmieszczenie się w najwyższej kategorii „brylantowego zwycięstwa" było denerwująco trudne, jeśli w ogóle możliwe. Graczom przeciętnym pozostawało w tamtej grze zaliczenie najniższej kategorii „zwycięstwa taktycznego", a i wówczas można było mówić o osiągnięciu naprawdę dobrego wyniku! Budziło to powszechny sprzeciw i wysuwano to jako najpoważniejszy zarzut w stosunku do „PGII". Zupełnie odmiennie sytuacja przedstawia się w „PsG", gdzie radykalnie rozprawiono się z tą wadą! Możemy teraz ustalić – w granicach zdrowego rozsądku – taką przewagę nad przeciwnikiem, aby gra dała szansę na satysfakcję z błyskotliwego zwycięstwa, a nie zniechęcenie i stres. Nie dość na tym! We wspomnianej opcji „Requisition Unit" dostępny jest z reguły szeroki wybór asortymentu jednostek bojowych. Program odmawia nam prawa zakupu wybranych przez nas jednostek tylko w przypadkach dysponowania zbyt małą kwotą pieniędzy, a nie wg „widzimisię" jakiegoś scenarzysty z „SSI". To wszystko jest bardzo fajne i pewnie dlatego wykorzystano w „PsG" dodatkowo mechanizm tej opcji jako główne narzędzie doboru i rozmieszczania jednostek w nowatorsko opracowanym edytorze misji i kampanii. Można tu bardziej finezyjnie niż w edytorze gry „PGII" zaplanować aż na 30-tu gotowych mapach własne scenariusze i kampanie. Ale tu uwaga! W wymaganiach technicznych gry wydawca podaje przy pracy z edytorem konieczność dysponowania 32 MB pamięci RAM! Jednak ostrzegam, że w momencie gdy posiadamy tylko 16 MB jego funkcjonowanie będzie wręcz paraliżowało pracę swoją powolnością. Warto o tym pamiętać! Tych, którzy ponad wszystko przedkładają grę wieloosobową informuję, że „PsG" udostępnia im tę możliwość, tak po kablu, w sieci jak i poprzez modem.

W Bój!

Pora na wniosek końcowy! „People's General" jest więcej niż kuszącym produktem dla fanów generalskiej serii. Dla wszystkich, którzy kochają gry strategiczne – zapewne stanie się wartościowym nabytkiem.

Mosar

Grafika 88% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 80%

Elegancka grafika prezentuje dość wiernie odwzorowane i animowane jednostki w rzucie izometrycznym.

WERDYKT 82%

[redacted] już przebrzmiały [redacted] mistrzostw świata w piłce kopanej France'98 (he, he), więc z [redacted] poślizgiem Konami obdarzyła [redacted] tą perełką.



International Superstar Soccer '98

INFO

Wydawca:	[redacted]
Producent:	[redacted]
Data wydania:	Już jest
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	American [redacted]
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło, tak więc lepiej poczekać niż wydać jakiegoś niedorobionego knota. Zwłaszcza że pogoda zbaciła się totalnie i wreszcie mamy kupę czasu na wałkowanie gierek. Zacznijmy jednak... Gra jest perfekcyjnie zrobiona pod każdym względem. Nawet teledysk gry jest, jak na pojemność karty, łagodnie mówiąc... świetny. Wprowadzono kilka niesamowicie pomysłowych innowacji i rozwiązań, bardzo podoba mi się opcja „scenariusze", w której możemy zagrać newralgiczną część meczu i np. wygrać z renomowanym przeciwnikiem – drużyną Jamajki, wykorzystać rzut wolny, decydujący o wyniku meczu, strzelić decydującą bramkę w ostatnich minutach meczu, uratować znaną drużynę przed kompromitacją. Bogactwo opcji konfiguracyjnych sprawia, że zapaleni trenerzy będą mogli ustawiać każdy aspekt meczu, poczynając od ustawień formacji, dowolnych roszad zawodników, [redacted] kończąc na szczegółach taktyki. Podobnie jak w jedynce także i tutaj mamy namiastkę prawdziwych nazw i nazwisk graczy, oznacza to, że każdy trochę zorientowany będzie mógł odgadnąć kto gra, pomijając literkę w nazwisku. Najważniejszą jednak rzeczą jest grywalność, która zabija jakością, sprawiając, że seria „EA Fifa'98" jest po prostu taka sobie. Na ocenę grywalności wpływa znakomita animacja postaci, która jest tak realna, że trudno uwierzyć, iż mamy do czynienia z grą, a nie z przekazem telewizyjnym. Stopni trudności jest pięć, nie ma więc mowy o tym, że ktoś sobie nie da rady. Sztuczna inteligencja zawodników wzrasta wraz z poziomem gry, od trójki zaczyna się już prawdziwe mistrzostwo świata i mamy co robić przez następne 2 lata (no... bez przesady). Opcja rzutów karnych jest tak doskonała i tak rajcuje, że mogłaby być oddzielną grą. Dodatkową atrakcją jest tworzenie własnych zawodników, możesz określić prawie wszystkie parametry, nie sposób ich tu opisać, mogę zdradzić, że zaczynasz od takich szczegółów, jak wzrost, siła strzału, szybkość, wygląd, zarost .... (hm?) itp. Oprawa muzyczno-komentatorska jest mistrzowska. Z innej beczki, tradycyjnie brakuje polskich orłów, da się jednak przeżyć – zawsze można grać zaprzyjaźnioną drużyną Jamajki ;)). Nie będę wspominał o różnorodności ustawień, mnogości opcji, bo jest ich za dużo. Jedno jest pewne – warto wydać prawie każdą cenę na takie dzieło sztuki.

Gruby





Grafika 95% Grywalność [redacted]
Oryginalność 89% Dźwięk 89%

Najlepsza piłka nożna na wszystkie platformy. Na to czekaliśmy wszyscy...

WERDYKT 95%

Mission: Impossible

Dawno, dawno [redacted] gdy [redacted] świecie było koszmarnie nudno i nie by-[redacted] jeszcze podatków, watów i kitów, [redacted] najważniejsze - ulg budowlanych, żyła sobie królewna.

INFO

Wydawca:	Ocean
Producent:	Infogrames
Data wydania:	Już [redacted]
Cena:	249.00
Dystrybucja:	Coda
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Królewna ta była szpetna jak cholera. Inteligencji po matce nie odziedziczyła, ale miała po ojcu zamiłowanie do sportów ekstremalnych. Godzinami mogła patrzeć w telewizor i katować giery. Po kryjomu wymykała się z domu, szukając po mieście równie szpetnego księcia. Godzinami wpatrywała się w ciała ptactwa, które ojciec kazał wytłuc. Tak się dobrze składało, że król ojciec był tak denny, że nikt nie pamiętał kiedy został miejscowym idiotą. Wniosek z tego wstępu może być tylko jeden, świat jest piękny i warto zostać górnikiem. Wróćmy jednak do gry, kto bowiem nie pamięta słynnego hiciora kinowego „Mission: Szalone Kapcie", w rolach główny szalony Tom „Pocisk" Cruise. Jeszcze dziś słyszę kawałek muzyczny z tego dzieła, chciałbym zanucić, ale pewnie mi nie wyjdzie, bo mi bębenki powyrywało z zawiasami, kiedy mój kolega, notabene prawie głuchy (cześć Głuchy!), ustawił sprzęciora na maksa i dał czadu, to do tej pory mi brzęczy, Głuchy to ma pomysły. Wróćmy do Tomka i Leona, obaj twardziele grali tam takich klawych, dobrych, złodziejo-terrorystów, porąbane co, najważniejsze, że się kupy nie trzyma (a fe). Biegali, strzelali i podobno wszyscy wiedzieli o co chodzi, później był spokojnie wykonany skok na lecący śmigłowiec, w trakcie pojedynczego wybuchu bomby wodorowej w kanionie naszpikowanym minami i laserami reagującymi na ciepło plus królik, potem skok z satelity na kobity, następnie karkołomny zjazd z K2 w samych majtkach na desce do prasowania i kilka jeszcze innych klawych fragmentów. Łojjj się rozpisałem, no ale ja nie na temat, [redacted] wy nic. Ten tekst to pierwsza na świecie próba stworzenia tekstu głupiego, a zarazem





interaktywnego. Dobra, już zupełnie poważnie. „Mission: Impossible" to kawał, co ja piszę, gigantyczny kawał genialnej roboty. Uprzedzam wszystkich fanów „Jamesa Bonda", że „MI" to trochę inna gra. Musisz przede wszystkim kombinować ile wlezie. James dużo strzelał, ale mało główkował dlatego zawsze wygrywał... A może odwrotnie. Wszystkie akcje przygotowane są niesamowicie pieczołowicie. Dreszcze masz jak leszcze, ale poezja, kiedy czujesz nieświeży oddech przeciwnika. Kamery są ustawione za Tobą (ma trochę z „Tomba"), oczywiście możesz zmienić ustawienie. Przy wybijaniu przeciwników celownikiem, „MI" zamienia się nieco w „Jamesa". Misje są bardzo różne i nie sposób ich wszystkich opisać, grafika to po prostu zajeboza. Wprawdzie ruchy Ethana (bohater „MI") są jakby trochę nieskoordynowane, jakby był po małej zakrapianej imprezie, to jednak z czasem leci jak kabarecik i wszystko gra. Akcja toczy się płynnie i wymaga ścisłego rygoru, zadania są tak przygotowane byś się nie nudził. Strzelający do Ciebie żołnierze, terroryści, tajni agenci, sfrustrowani emeryci to dodatkowa rozrywka. Każdy błąd to akcja zakończona niepowodzeniem. Sprzętu masz tyle, że lepiej wcześniej się poduczyć co jest co. Osobiście najbardziej podobał mi się sprzęt do zamiany facjaty, oj gdyby tak w życiu. Muzyka, no cóż, to chyba najsłabszy punkt gry. Samo granie wciąga jak mało co, bo przecież każdy marzy o takiej robocie, mokra, ale jakże emocjonująca. W grze trudno się zgubić, każdy Twój ruch kontrolowany jest przez Twoich kumpli, słuchaj się poleceń, a nie zginiesz. Nerwusy, świry i posiadacze windołów też mogą śmiało pograć w „MI", utrata życia to przerwanie akcji i możliwość ponownego spróbowania, aż do skutku. Ethan ma tyle energii, że nawet spora dawka pocisków nie jest w stanie pozbawić go życia, wniosek jest tylko jeden, można sobie pograć. Kochani nie będę się rozpisywał, bo idę grać, dla mnie bomba, jak zostało wam trochę grosiwa po wakacyjnych imprezach gorąco polecam tą niesamowitą dawkę adrenaliny. Swoją drogą, zima idzie trzeba zbierać chrust i takie giery na długie wieczory, bęc. Obowiązkowy tytuł przed Jamesem dwójeczką i oczywiście Turokiem Zwei. Nie zapomnijcie zebrać ekipy do grania, nie ma to jak kilka głów i kilka nocy giercowania.

Gruby



Grafika [redacted] Grywalność 88%
Oryginalność [redacted] Dźwięk 79%

Czad, czad i jeszcze raz czad z komina.

WERDYKT 88%

F1 World Grand Prix

Przyznaję, że poważniejszych wyścigów [redacted] jak [redacted] lekarstwo. Owszem, „Top Gear Rally" czy „San Francisco Rush" mogły się podobać, ale niestety [redacted] ciągle nie jest [redacted] wszyscy z zapartym tchem czekamy.





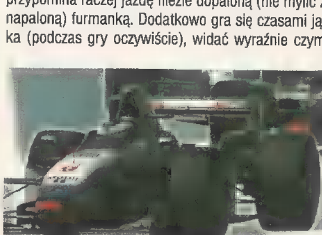
INFO	
Wydawca:	Nintendo
Producent:	Paradigm
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	American C&G
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Na przykład... na coś w stylu „Gran Turismo" czy „Colin McRae Rally" , choćby nawet ten „Rage Racer". Wrócę jednak do gry. Brytyjskie pisma szalenie pozytywnie odnoszą się do tego tytułu, ogłaszając na wszystkie strony świata, że jest to pogromca słynnego „Formule 1" firmy Psygnosis. Według mojej, całkowicie subiektywnej, oceny „F1 World Grand Prix" nie jest znacznie lepszy od wspomnianego tytułu na PSX-a. Jedno jest pewne z całą stanowczością, grafika z oczywistych względów jest znacznie lepsza od soniakowego hitu. Dźwięk, no cóż, ze względu na pojemność karty, soniak ma lepszy. Grywalność to najtrudniejszy poziom porównania, według mnie trochę lepiej mi się grało na soniaku, ale zaznaczam, że jest to tylko moje zdanie. Jest jednak coś co powoduje, że recenzenci angielscy robią w majty, a mianowicie KIEROWNICA. Niestety, takowej nie posiadam, stąd moja ocena, jak przypuszczam „F1 WGP" był robiony właśnie pod kierownicę i dlatego taki entuzjazm w tych ocenach. Przy okazji Anglicy polecają kierownice firmy Guillemot (Race Leader 64) oraz LX4 (z trzęsidupkiem), znośnie działają najnowsze modele firm ASCII i Logic 3. Grafika prezentuje się nadzwyczaj dobrze, wspaniale odwzorowane najlepsze tory z całego świata (jest ich 18), bolidy z najlepszych stajni, odpicowane w najdrobniejszych szczegółach. Niestety, granie joypadem jest łagodnie mówiąc „średnie" i przypomina raczej jazdę nieźle dopaloną (nie mylić z napaloną) furmanką. Dodatkowo gra się czasami jąka (podczas gry oczywiście), widać wyraźnie czym bajer graficzny okupili. Zalety, no cóż, wszystkie opcje są dobrze opracowane i pod tym względem ktoś się naprawdę postarał, dotyczy to warunków jazdy, konfiguracji, opcji typowych dla wyścigów, takich jak ustawianie danych technicznych pojazdu (opony, silnik, przyczepność, spoilery i cała reszta). Duży plus to także możliwość jednoczesnego grania dwóch graczy, szkoda że nie ma innych przeciwników, no cóż nie można mieć wszystkiego. Fajnie, że ekran można dzielić w pionie i w poziomie, słowem – dla każdego coś interesującego. Olbrzymi plus i nowość to opcja „Challenge", scenariusze w F1, tak, tak, gra rzuca cię w wir najciekawszych wydarzeń sezonu 97 (przeżyjmy to jeszcze raz!). W opcjach zabrakło mi jednak wyboru języka, w przypadku wyścigów to już lekka przesada, aby dostępny był wyłącznie jeden język, zwłaszcza że skąpy komentarz leci w angielskim, a ja musiałem męczyć się z wersją niemiecką. Brakuje mi także ustawienia, tak jak to jest w grze „Formula 1" firmy Psygnosis, trybu zabawy i poważnej jazdy bez odpuszczania, raczej dla mało wprawionych gra może okazać się frustrująca. Muzyka i oprawa dźwiękowa jest taka sobie, jest to bez wątpienia najsłabiej opracowana część gry. Wszystko inne jest prawie mistrzowskie.

Gruby







Grafika 90% Grywalność 79%
Oryginalność 79% Dźwięk 79%

Mogę ją polecić osobom zakochanym [redacted] Formule 1, oraz farciarskim posiadaczom kierownicy firmy Guillemot.

WERDYKT 89%

Dune 2000

Gdy tylko pudełko z tą grą wylądowało u nas w Redakcji, pewnym było od samego początku, że taki produkt musi trafić i do tego działu. Jako najstarszemu stażem strategowi redakcyjnemu, to mnie przypadło w udziale dokonanie podzielenia tego smakowitego kąska.



No cóż.... stary już ze mnie dziad, więc w ramach popierania nowego pokolenia i wykazania talentów jego przedstawicielom, do spółki ze mną poniższą solucję klecił Mr. Kayackash, któremu niniejszym za wielką cierpliwość dziękuję.

I. Metamorfozy

„Dune 2000" daje nam niezwykła okazję przyjrzenia się zmianom, jakie towarzyszyły gatunkowi od jego zarania. „Dune 2" była grą nieskomplikowaną i przyjemną w pogrywaniu. Jej następca doczekał się wreszcie wysokiej rozdzielczości i całkowitego przeprojektowania interfejsu. Najistotniejsze jednak rzeczy, które należałoby poprawić pozostały na etapie początku lat dziewięćdziesiątych i nawet wizja wielkiej kasy, nie zdołała zaprząc programistów Westwooda do orki zwanej AI. Podobnie rzecz się ma z poruszaniem naszych jednostek, niemożliwością utrzymania przez nie szyku, etc. Wszystkie uwagi dotyczące tych problemów starałem się zawrzeć w poniższej solucji, tak, aby gracze nie musieli zbytnio cierpieć.

II. Zbrojenia

Pogrywając Atrydami, Ordosami czy harkoneńską swołoczą nie sposób nie zauważyć pewnych stałych elementów wyposażenia wojsk. Przede wszystkim jest to piechota, która w każdej z armii występuje w kilku postaciach. Są to uzbrojeni w broń lekką piechurzy, ich wzmocniona wersja i wreszcie wyposażeni w wyrzutnie rakiet specjaliści. O inżynierach opowiemy sobie później. Piechotę formuje się dość szybko i jest ona tania, za to jej siła bojowa przypomina co najwyżej anemicznego gostka spod monopolowego. W przypadku wyższej formy, czyli uzbrojonych w „bazooki" żołnierzy, sprawa przedstawia się nieco inaczej. W większej kupie (ok. 5–10) potrafią zatrzymać nawet kilka czołgów (chyba, że zostaną rozjechani). Piechota uzbrojona w broń przeciwpancerną, mimo niskich kosztów formowania, potrafi stawić zacięty opór. Jest to właściwie jedyna spośród formacji piechotnych jednostka, którą warto wystawiać do boju. Inżynierowie pełnią inną funkcję. Ich zadaniem jest przejmowanie wrogich konstrukcji, lub ich niszczenie. Potrafią być szczególnie przydatni w późniejszych misjach (od czwartej w górę), gdy dzięki takiej formie ataku, potrafią odciągnąć uwagę obrony od naszych jednostek. Ich jedyną wadą jest mała mobilność i praktycznie zerowa wytrzymałość na ogień nieprzyjaciela. Innym typem uzbrojenia są czołgi. W przypadku Atrydów występuje tutaj podstawowa konstrukcja (tank) i jej rozszerzona wersja (siege tank). Czołgi posiadają nienajgorszą mobilność (generalnie im cięższy, tym wolniejszy) i zdolność miażdżenia piechoty wroga. Oczywiście istnieją jeszcze wyrzutnie rakiet (o niewielkiej wytrzymałości, ale sporym zasięgu działania), w których użyciu specjalizują się Ordosi (o tym opowie Wam za miesiąc Kayack), ale więcej o nich powiemy w rozdziale Taktyka. Każda z ras matakze spaecjalny typ jednostek dla niej charakterystyczny. Atrydzi dysponują Sonic Tankami. Są to specjalne czołgi wyposażone w miotacz fal plazmowych, dzięki którym nawet niewielka ich liczba może zagrozić wrogowi. Podstawowym problemem w ich użyciu jest jednak niewielka mobilność (porównywalna z piechurami!) i średniej klasy pancerz. Atrydzi mają także możliwość atakowania przeciwnika nalotami Ornitopterów, ale otrzymują takie środki w momencie, gdy ich baza może pozwolić sobie na wystawienie bardziej zaawansowanych konstrukcji. Do jednostek, które możemy budować, ale bezpośrednio nie biorą one udziału w walce, zaliczyć możemy harwestery i transportery powietrzne. O ile działanie bojowe harwesterów od biedy polegać może na miażdżeniu wrogiej piechoty, to w momencie gdy nasza baza jest bardzo rozwinięta, transportery mogą przewozić nasze jednostki do Centrum Naprawczego. To jest chyba ich jedyne sensowne zastosowanie (no, poza transportem harwesterów na pola melanżu).



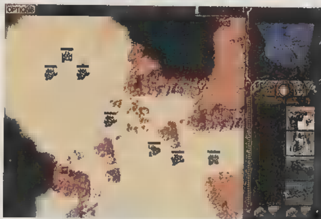


III. Taktyka

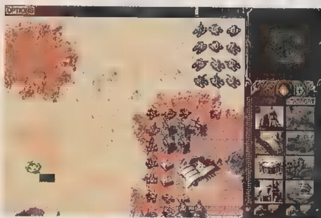
Uff, to najtrudniejszy dział. Przede wszystkim musimy przyswoić sobie kilka smutnych prawd. RTS to sztuka tworzenia brutalnej przewagi ogniowej (a więc i także ilościowej). Tak było, jest i najprawdopodobniej będzie. „Dune 2000" hołduje tej zasadzie od początku do końca. Musimy więc posiadać jak największą ilość kasy, a co za tym idzie, odpowiednią strukturę naszego przemysłu. Wszystkie opisane poniżej misje (jeżeli w poszczególnych opisach nie zostało to wyraźnie podkreślone) zaczynać trzeba od wybudowania dwóch rafinerii. Im większy poziom skomplikowania, tym większe potrzeby finansowe. Za nowe technologie (upgradowanie konstrukcji) płaci się ciężka kasę. Toteż wojna na Arrakis, to przede wszystkim wojna o „pastwiska", pola melanżu.

III.A. Atak

Oczywiście, musimy zniszczyć wroga, ale (bądźmy szczerzy), bez kasy co najwyżej moglibyśmy posłużyć jako nawóz dla czerwi (to te obrzydliwe robale).



Najpierw kasa, potem wojna. Na Arrakis cała sztuka polega na równoczesnym prowadzeniu obu działań. Dlatego Twoim najważniejszym zadaniem jest w pierwszej fazie rozgrywki (gdy melanż prawie zawsze występuje „pod nosem") ochrona bazy z rafinerią na czele. Drugim punktem jest ochrona harwesterów, ich szlaków powrotu do bazy. Dlatego z całości sił należy wydzielić grupę do osłony tych pojazdów (nie musi być ona wielka, 3-4 pojazdy na maksa). Podczas rozgrywania misji na początku starajmy się zbudować i ochronić nasz przemysł, potem jego szlaki zaopatrzeniowe, wreszcie przejść do działań zaczepnych. W pierwszych misjach skazani jesteśmy na Quady i Raidery, małe, dość szybkie pojazdy o znikomym opancerzeniu. Dopóki spotykają one analogiczne pojazdy wroga, sprawa jest prosta. Gorzej gdy przeciwnik ma bardziej rozwiniętą technologię. Wówczas (od misji 4-5) należy najpierw dbać o bazę, jej możliwości defensywne, potem o siły zaczepne. Bazę najlepiej chronić środkami obrony biernej, wspartej



kilkoma ruchomymi jednostkami. Najlepsze są wieżyczki z działami, ■ później z wyrzutniami rakiet. Należy je grupować w baterie po 3-6 sztuk (minimum trzy sztuki). Komputer tego nigdy nie czyni, i dzięki temu jego system obrony biernej jest dziurawy niczym ser szwajcarski. Jednostki ruchome (nie może to być piechota!) służą do odganiania co agresywniejszych jednostek wroga, skupiania na sobie ognia wroga, niszczeniu jego wyrzutni rakietowych, które zapędziły się zbyt blisko naszej bazy etc. Ich istnienie w naszej linii obrony nie jest do końca niezbędne, ale.... pamiętajcie o Linii Maginota. Powyższe baterie montujemy w ten sposób, aby mogły się wzajemnie wspierać ogniem. Im mniej „martwych pól", tym lepiej. Cały czas kontrolujemy poziom energii elektrycznej, gdyż jej brak unieruchomi nasze wieżyczki rakietowe (!!!).

III.B. Atak

Pamiętajcie, że atak zawsze wymaga większych nakładów niż obrona. W misjach 8-9 lepiej czasami po nieudanym ataku zmontować obronę bazy i przeczekać kontrę zbierając siły niż pchać się na oślep dalej. Nieudany atak to początek końca. Sztuka ich prowadzenia polega na sztuce znalezienia odpowiedniego momentu do odwrotu. Gdy Twoje siły zbierają baty i nie widać sensu dalszych szturmów, odpuść sobie. To najlepsze co możesz zrobić. Wycofanie i regeneracja kosztują mniej niż samobójcza szarża. Atak powinno się organizować, tworząc kilka grup szturmowych zło-



żonych z czołgów i wyrzutni rakietowych. Ważne jest żeby nie mieszać typów uzbrojenia, model uniwersalnej grupy polega na maksymalnym wykorzystaniu atutów każdej z grup, ■ nie tworzeniu uniwersalnego, nieruchawego związku. Grupy powinny liczyć od 6-ciu do 9-ciu jednostek. Większa liczba to wielki chaos. Grupa uderzeniowa to 2–3 podgrupy. Najlepiej gdy w natarciu próbnym mamy więcej czołgów niż wyrzutni, ■ na wymiatanie ruszymy z ekipą samych „launcherów". Czołgi muszą zbadać teren, wyznaczyć kierunki natarć. Atak to ciągłe doskoki do poszczególnych punktów, podciągnięcie maruderów i kontynuowanie marszu. Wskazanie od razu celu, spowoduje, że nasze siły maszerować będą po różnym terenie i do celu docierać będą pojedynczymi jednostkami, co spowoduje tylko niszczenie ich po kolei. Zwartość, konsekwencja w wyborze celów, elastyczność. Te trzy cechy wystarczą, by odnieść tutaj zwycięstwo. Przejdźmy zatem do opisu poszczególnych misji.

ATRYDZI

Misja 1

■ Zebranie 2500 kredytów

Banał. Po wybudowaniu podkładów pod budowle (należy je BEZWZGLĘDNIE stawiać pod WSZYSTKIMI naszymi obiektami) wybuduj elektrownie i rafinerie. Ataków wroga nie będzie wcale lub co najwyżej jakaś zaplątana, anemiczna jednostka. I po chwili... rafineria dostarczy nam kasy.

Misja 2

Cel: Dewastacja wroga (tj. Harkonenów).

Zacznij od budowy elektrowni i rafinerii. Potem skoncentruj się na zbiorach, jednocześnie rozwijaj swoje





siły. Fabryka umożliwi Ci budowę Raiderów. Na razie osłaniaj się od wroga. Zorganizuj dwie grupy po ■ raiderów i spróbuj zmieść wroga. Jego baza znajduje się na południowym zachodzie.

Misja 3

Cel: Musisz zebrać 5000 kredytów i przetrwać za wszelką cenę ataki wroga.

To dziwny scenariusz, chyba niezbyt dopracowany. Ordosi na początku próbują sforsować naszą obronę poprzez dwa małe ataki, w różnych częściach bazy. Można je bez większych komplikacji odeprzeć i przystąpić do rozwoju bazy. Tutaj pewna uwaga. Jeśli zechcesz, możesz skoncentrować się na zbieraniu melanżu, którego zapasy wokół bazy spokojnie wystarczą na zebranie pięciu kawałków. Ambitni powinni jednak szybko przerzucić nawet niewielką grupę na północny zachód. Czeka na Was baza Ordosów w całej okazałości. Nawet nieudany atak spowoduje, że do końca tego scenariusza dadzą Wam spokój.

Misja 4

■ Harkoneni robią wszystko żeby zniszczyć Fremenów. Wesprzyj swoich przyjaciół i odblokuj ich linie.

Baza Harkonenów jest na zachodzie. Tu już musisz zacząć stosować sztuczki z rozdziału III – Taktyka. Wybuduj szybko rafinerię, potem Light Factory, znów rafinerię i przystąp do umacniania bazy. Może to i przykre, ale nie ma co się spieszyć. Najpierw Twoje własne pozycje, potem aliant (skąd my to znamy?). Po wybudowaniu baraków będziesz mógł wreszcie stawiać wieżyczki. Grupuj je w baterie. Musisz odeprzeć ataki wroga, więc nie wychylaj zbytnio nosa z kryjówki. Upgraduj swoją infrastrukturę tak, by można

było zbudować Centrum Naprawcze (Repair Pad). Dzięki niemu zaoszczędzisz kupę kasy. A baza wroga? Jest dokładnie przy wschodniej krawędzi mapy.

Misja 5

Cel: Zająć wrogie Baraki i Sietch Laboratory.

To pierwsza misja, w której komputer próbuje Cię zmusić do aktywności. Masz dziesięć minut czasu na rozwalenie wroga! Ale nie przejmuj się tym. To tylko kamuflaż, jeśli nie zdążysz zająć wrogich budowli nie stanie się nic poza utratą kilkunastu punktów. Musisz zrobić wszystko, żeby zająć wrogie lotnisko (Starport) na północ od Ciebie. Gdy już je uchwycisz ściągnij jak najszybciej ruchomy Construction Yard, wróć nim, a teren skąd zacząłeś inwazję i rozwiń budowlę. Teraz szybko potrzebna nam będzie Rafineria i Baraki. Te drugie umożliwią Ci budowanie wieżyczek i osłonę bazy. Dalsza część zabawy nie odbiega od wcześniejszych schematów. Koniecznie musisz jednak osłaniać Starport, gdyż ataki szmuglerów i później naszych „milusińskich" potrafią załamać naszą gospodarkę, na początku nastawioną na import. Teraz należy po prostu atakować bazy wroga, rozłożone naprzeciw Twoich. Oczywiście, gdy wytrzebisz już jego siły mobilne, a mury z wieżyczkami legną w gruzach dobrze by było użyć Inżynierów do przejęcia pozostałych budynków. Let's do it!

Misja 6

Cel: jeżeli wybierzesz atak na południe, przed Tobą staną siły Ordosów. Po prostu ich zmieć.

Baza wroga znajduje się na północ od Ciebie, na kamiennym wzniesieniu. Jeżeli chcesz ich zniszczyć, będziesz musiał najpierw wybudować infrastrukturę – Rafinerię, Baraki, Fabrykę Pojazdów. Melanż leży tuż przy bazie i to powinno na początku wystarczyć. Później sformuj lekką grupę zwiadowczą i zacznij zwiedzać rejon północny. Bazę Ordosów można wziąć od wschodu, gdzie spotkasz tylko lekki mur i dwa działka. Pamiętaj o ciągłym podsyłaniu sił pod bazę wroga, bowiem od samego początku nie należy on do najsilniejszych. Z tej misji można wyciągnąć błędne wnioski dotyczące bojowości Ordosów, ale zapewniam Was, że w innych misjach nie pójdzie tak łatwo. Tutaj skasowanie wrogiego Starportu poważnie potrząśnie gospodarką wroga. Zrób to!





Misja 7

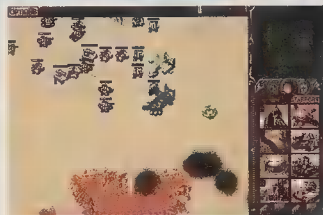
Cel: Zniszcz wroga.

Oto cykl bitew polegających na dewastowaniu przeciwnika, bez stosowania jakichkolwiek subtelności. Wszystkie zawarte w rozdziale Taktyka zasady należy tutaj stosować bez żadnych subtelności. Najpierw Rafinerie, potem systemy obrony biernej. Jak najszybciej dąż do wyprodukowania maksymalnej liczby ruchomych wyrzutni rakiet. Tylko one decydować będą o sukcesie. Formuj je w grupy po sześć sztuk, zaznaczaj je dla łatwiejszego przywołania (Ctrl+numer) i ustawiaj pod osłoną własnych wieżyczek. Wróg posiada dwie bazy. Jedna z nich znajduje się na samym środku mapy, otoczona murem z wąskim podejściem, przy pokonywaniu którego można wpaść pod ogień obrony. Obejdź ją od północy i zacznij atakować wyrzutniami oraz nalotami Ornitopterów. Będziesz jednak teraz stał na linii łączącej obie bazy wroga, więc kontroluj sytuację i w momencie zauważenia posiłków wroga, nadciągających z północy szybko zwijaj manele. Ten scenariusz to już typowa szarpanina, w której należy pamiętać o ochronie Harwesterów i ich linii powrotu do bazy. A najlepiej wybudować kilka Transporterów powietrznych i zwalić na nie ciężki obowiązek dźwigania naszych „dojnych krów".

Misja 8

Cel: Patrz wyżej.

Złożoność tego zadania polega na sile wroga, która tutaj powoli rośnie do maxa. Bazy wroga znajdują się południu i zachodzie. Pamiętaj, najpierw osłaniaj bazę, potem wyprowadzaj ciosy. Gdy Twój budżet zacznie przekraczać 10000 kredytów warto pomyśleć o budowie lub imporcie Transporterów powietrznych. Pomogą one ściągać z pola walki podniszczone jednostki. Tutaj już warto zacząć budować Sonic Tanki, ale pamiętaj iż niszczą one WSZYSTKO, co stanie na drodze ich fal, więc formowanie dwuszeregów odpada. Tą bronią musisz atakować w linii, koniecznie! Możesz także wybudować Pałac, który umożliwi Ci wysyłanie na wroga... tssss.



To pilnie strzeżona tajemnica rodu Atrydów, a Wy, niewierni, będziecie musieli przejść aż tutaj, aby zobaczyć co Was czeka. Po zakończeniu tej misji, przed Wami zostanie do wykonania jeszcze jedna. Nieee, moi drodzy, nie zajdziecie tutaj jej ukończenia. Musicie sami się zmóżdżyć. W końcu jesteście prawdziwymi strategami, a nie bandą idących na łatwiznę quasimyślicieli, czyż nie? Walczcie! Budujcie! Siejcie zniszczenie... na chwałę rodu Atrydów! (cdn) ***Jagd52***



X-Files: The Game



Agencie Willmore, proszę przekazać komuś innemu prowadzone dotąd dochodzenia. Musi pan rozwiązać bardzo ważną sprawę. Zaginęła dwójka agentów FBI. O szczegółach opowie panu agent Skinner.





W ten sposób rozpoczyna się „X-Files: The Game". Mimo, że gra nie dostała zbyt wysokiej oceny, postanowiliśmy zamieścić rozwiązanie do niej, chociażby dla tego, że jest to obowiązkowa pozycja dla każdego fana „Archiwum X". Gra posiada co prawda wbudowany system podpowiedzi, lecz jest on nie zawsze dostępny, a poza tym można się w kilku miejscach zaciąć (zwłaszcza w końcówce). Na początek kilka uwag. W grze poruszamy się po statycznych lokacjach, które widzimy oczami bohatera. Dla tego też, prócz nazwy lokacji, do której mamy się udać, będę podawał kombinację ruchów, które trzeba wykonać, aby dotrzeć do danego miejsca. Do poruszania się polecam używać kursorów na klawiaturze. Kombinacje będę pisał skrótami, i tak np. P, L, 3N, 2P, G, 2L będzie oznaczać: prawo, lewo, trzy razy naprzód, dwa razy w prawo, góra, dwa razy w lewo. Taki sposób jest chyba najpraktyczniejszy. Wszelkie momenty, w których trzeba będzie używać broni, będę odpowiednio wcześniej sygnalizował. A, jeszcze jedno. Grałem na poziomie standard. No, to już chyba wszystko, jeśli chodzi o sprawy techniczne, tak więc zgaś światło oraz załóż na uszy słuchawki. Gotowy? Zaczynamy!

Płyta Pierwsza

1. Idź do swego gabinetu i usiądź za biurkiem: N, L, N.
2. Odbierz telefon i idź do biura szefa: 2N, L, N, P, N, L.
3. Przejrzyj akta Muldera i Scully. Zadaj wszystkie pytania Skinnerowi i swemu szefowi.
4. Wyjdź na korytarz: P, P, N.
5. Cook spyta cię o sprawę. Wybierz odpowiedź z lewej.
6. Idź do swego gabinetu i usiądź za biurkiem: N, L, N, P, N.
7. Użyj akt leżących na biurku.
8. Idź do gabinetu Cooka: 2N, L, N, L, N
9. Daj jemu akta
10. Idź z powrotem do gabinetu, za biurko.
11. Użyj komputera (hasło: SHILOH). Włącz opcję APB i wyślij wiadomość. Możesz też przejrzeć e-mail.
12. Z szuflady w biurku weź broń, odznakę i kajdanki.
13. Idź do sali konferencyjnej i weź z szafki wszystkie przedmioty: 2N, P, P, N, L, N, L, N, L.
14. Użyj swego notepada. Na mapie wybierz Everett, a następnie Comity Inn.

Płyta Druga

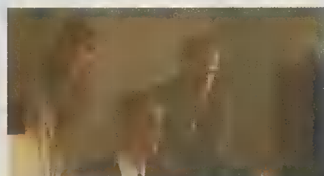
15. Pokaż recepcjonistce odznakę, a następnie porozmawiaj z nią o wszystkim.
16. Rozejrzyj się po pokoju Muldera. Weź książkę leżącą przy telefonie, koło łóżka (aby się tam dostać wpierw musisz podejść do drzwi wyjściowych).
17. Idź do pokoju Scully i weź laptopa.
18. Pogadaj o wszystkim ze Skinnerem.
19. Otwórz drzwi i idź do recepcji: N.
20. Spytaj recepcjonistkę o wydruk telefoniczny.
21. Weź spis i wracaj do Seattle, do biura (użyj notepada)



22. Idź do gabinetu i użyj komputera.
23. Włącz opcję ING. W polu „Search Category" zaznacz opcję „Phone". W puste pole wpisz numer: 2065550182.
25. Wyłącz komputer, użyj notepada i udaj się do „Dockside Warehouse".
26. Podejdź do drzwi otwórz kłódkę wytrychem.
27. Wejdź do magazynu.
28. Idź kombinacją: N, L, N, P, N, L, 3N (tu możesz pomóc sobie latarką), 3N.
29. Przeszukaj leżącą na podłodze czerwoną skrzynkę.
30. Idź z powrotem na dół: P, 2N, D, 2P.
31. Idź do leżących w magazynie skrzyń: 4N, P, 2N, D
32. Obejrzyj je i otwórz niedawno zdobytym łomem.
33. Weź próbkę pyłu (musisz użyć odpowiedniego narzędzia z inwentarza).
34. Idź dalej: G, N, N, D
35. Zobaczysz ślady krwi. Obejrzyj je i weź próbkę.
36. Obejrzyj i weź pocisk, który utknął w belce po prawej: G.
37. Idź: P, N, P, i podnieś leżącego peta.
38. Idź dalej: 2L, N, P, 2N, P, N, L.
41. Otwórz drzwi i zejdź do rybaka.
42. Pokaż mu odznakę i pogadaj z nim o wszystkim.
43. Wracaj do magazynu, do Skinnera. Pogadaj z nim.
44. Idźcie do samochodu. Pogadaj ze Skinnerem, a potem popatrz na stojący w dali czarny wóz.
45. Spróbuj podejść do niego i zrobić zdjęcie. Ucieknie.
46. Jedź do Crime Lab i oddaj zdobyte dowody do zbadania.
47. Jedź do biura FBI.
48. Idź do sali konferencyjnej, do Skinnera i wyczerp wszystkie tematy.
49. Idź do swego gabinetu.
50. Usiądź za biurkiem. Pogadaj z Cookiem i pozwól zabrać laptopa.
51. Użyj komputera i wejdź do ING. Wpisz nazwisko James Wong i przejrzyj jego dane.

52. Zapisz grę.
53. Jedź do magazynu.
54. Zaczekaj, aż osoby które wyszły z wozu wejdą do magazynu i zamkną za sobą drzwi.
55. Idź: N, P, 2N, L, N, L
56. Otwórz tylne drzwi wytrychem
57. Wejdź do środka i użyj noktowizora, idź: P, N, L, 2N
58. Po wyjściu ludzi zaczekaj jakieś 20 sekund, po czym obejrzyj skrytkę
59. Wracaj do samochodu (też tylnymi drzwiami).
60. Jedź do domu (Apartament) i prześpij się.
61. Jedź do biura.





Płyta Trzecia

62. Idź do swojego gabinetu i usiądź za biurkiem.
63. Od Cooka dowiesz się, że obok magazynu znaleziono zastrzelonego Wonga – jedź tam.
64. Pokaż policjantowi odznakę i idź dalej.
65. Zagadnij gościa w okularach i pogadaj z nim o wszystkim.
66. Podejdź do detektyw Astodorian i pogadaj z nią o wszystkim: L, N.
67. Wejdź do kajuty: N
68. Obróć się: L, i obejrzyj żółtą kurtkę.
69. Podejdź do szafki: 2P, otwórz ją i obejrzyj znajdujące się tam tabletki.
70. Wyjdź z kajuty i pogadaj z det. Astodorian.
71. Zejdź z łodzi na pomost i pomów o wszystkim z Harbor Masterem.
72. Użyj notepada i udaj się w miejsce nazwane Tarakan.
73. Wejdź na statek: L, N, P, N, P
74. Idź następująco: 2N, P, N, P, D, 3N, P, N, L, 2N.
75. Otwórz skrzynię i weź z niej srebrzystą kulę.
76. Idź dalej: P, 3N, L, D, i obejrzyj skrzynie.
77. Wracaj na górę: G, 2P, N, L, 2N, G, N, L, N
78. Idź teraz na wyższy pokład, i obejrzyj opaloną ścianę: N, L, G, N, L, 2N, L.
79. Idź następująco: P, N, L, N, L, N, L, N, L, 3N.
80. Weź ze stolika książkę
81. Idź do następnego pomieszczenia: L, 2N, P, D
82. Obejrzyj zawartość sejfu
83. Idź na wyższy pokład: P, N, P, N, L, 2G, L, N, L.
84. Obejrzyj dokładnie biurko, przy którym stoi det. Astodorian – znajdziesz ciekawą rzecz.
85. Zadzwoń teraz z komórki do Johna Amisa.
86. Zagadnij det. Astodorian i znowu pomów z nią o wszystkim.
87. Pójdziecie w końcu obejrzeć osmoloną ścianę
88. Wróć jeszcze raz do pani detektyw. Wkrótce przyjdzie do was policjant i powie, że zwłoki Wonga są już w Coroner's Office – jedź tam.
89. Wejdź do pomieszczenia ze zwłokami i zagadaj panią doktor. Porozmawiaj z nią o wszystkim.
90. Gdy wyjdziecie, pogadaj z det. Astodorian
91. Jedź do Crime Lab. Daj do zbadania srebrną kulę i nabój z Tarakana.
92. Jedź do biura.

Płyta Czwarta

93. Idź do gabinetu i przejrzyj e-mail.
94. Uruchom plik tarkan.dat, wybierz kategorię FBI i kliknij SEARCH.
95. Wyłącz komputer i jedź do domu.
96. Gdy wejdziesz, po chwili usłyszysz pukanie. Otwórz drzwi i wpuść Cooka.
97. Wybierz odpowiedź z lewej.
98. Rozmawiaj z Cookiem. Gdy będziesz miał wybór: skłamać albo mówić prawdę, skłam.
99. Po rozmowie zapisz grę i jedź do Dockside Warehouse.
100. Szybko wejdź do ciężarówki.
101. W schowku po lewej znajdziesz pogiętą kartkę z zapisanymi danymi: RR#1121 82434.
102. Gdy do samochodu podejdzie kierowca, wyjdź drzwiami po prawej.
103. Jak ciężarówka odjedzie, wróć do samochodu, jedź do domu i prześpij się.
104. Rano przyjdzie do ciebie det. Astodorian.
105. Włoży do magnetowidu taśmę. Gdy będzie się przewijać, zagadaj panią detektyw.
106. Podczas rozmowy, przyjdzie fax. Odbierz go i daj det. Astodorian.
107. Znów ją zagadaj, i wyczerp wszystkie tematy
108. Gdy skończycie, jedź do Coroner's Office.
109. Pogadaj z lekarką, jedź do Charno, możesz też sprawdzić e-mail.



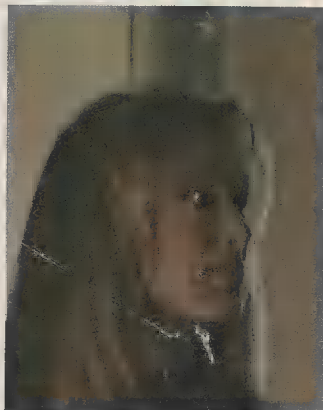
110. Zapisz grę.
111. Wejdź do pokoju. Obróć się: P, D, i obejrzyj leżące na podłodze papiery.
112. Gdy mężczyzna ucieknie, musisz szybko wziąć łopatę (spójrz w dół) i wybić kratę w bocznych drzwiach.
113. Po eksplozji pogadaj z Astodorian. Możesz też spróbować ją pocałować.
114. Wracaj do domu i się prześpij. Rano pojedź do biura.

Płyta Piąta

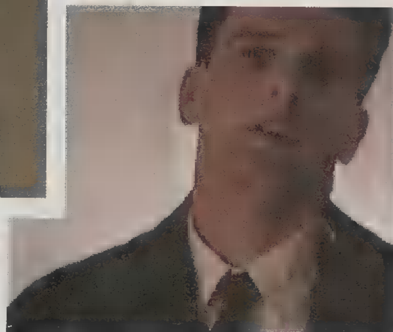
115. Wejdź do sali konferencyjnej i zagadaj Cooka.
116. Po rozmowie z nim pojedź do magazynu Smolnikoff's Warehouse.



55 DEG 5.724' N, 133 DEG 19.925' W
ALASKA
KWIECIEŃ 7, 1996
10:39 PM







117. Zapisz grę.
118. Powiedz Cookowi, żeby cię osłaniał.
119. Przygotuj pistolet, gdy wiedziesz do środka będziesz musiał zastrzelić trzech gości.
120. Wejdź po schodach: 3N, P, G, N, 2P (uwaga), 2P (uwaga), 3L, N, P, N, 2P, G, 3N, L, D, N
121. Po gorącej wymianie zdań ze Smolnikowem idź na parter: N, L, 2G, P, N, P, N, D, N, 2P, 2N, 2L, D, N, L, D, N, 2L, N, L, N, P.
122. Rzuć okiem na leżący na stoliku zeszyt.
123. Idź dalej: P, N, D i podnieś leżący na podłodze pistolet.
124. Idź na górę, do Cooka. Powiedz mu o znalezionym zeszycie i pistolecie.
125. Jedź do Crime Lab i daj Amisowi pistolet.
126. Jedź do biura i sprawdź e-mail.
127. W załączonym pliku są odciski palców. Spróbuj przeszukać wszystkie kategorie bazy danych.
128. Niestety dane są niedostępne – jedź więc do magazynu Smolnikowa.
129. Pogadaj ze Smolikowem. Jak wyczerpiesz wszystkie tematy, Cook zabierze go do aresztu.
130. Odbierz komórkę i pogadaj z Amisem.
131. Obejrzyj rzeczy leżące na biurku Smolnikowa.
132. Jedź do domu. Po chwili przyjedzie do Ciebie pani Astodorian. Po rozmowie idź spać.
133. Zapisz grę
134. Jedź do Stand Point Hangar 4.

Płyta Szósta

135. Przygotuj sobie broń i idź: 3P, N
136. Zanim podejdzie do ciebie Informator, wybierz odpowiedź z lewej.
137. Pamiętaj, że pistolet musisz mieć przez cały czas uaktywniony, ale staraj się nie celować w Informatora.
138. Trzy razy wybierz odpowiedź drugą od góry. W końcu dostaniesz sztylet.
139. Obróć się – natkniesz się na Astodorian.
140. Jedź do Gold Bar i zapisz grę.
141. W rozmowie z panią doktor używaj kolejno odpowiedzi: 2, 1, 1.
142. Gdy lekarka powie gdzie leży Scully – idź tam (nie ma sensu dłużej rozmawiać).
143. Może się zdarzyć, że Scully będzie chciała wezwać ochronę, pokaż jej wtedy sztylet, który dostałeś od Informatora.
144. W rozmowie wyczerp wszystkie tematy.
145. Po zakończeniu rozmowy jedź do miejsca oznaczonego jako RR 1121.
146. Idź w następujący sposób: 9N, G
147. Wejdź na słup i obróć się w prawo
148. Użyj lornetki, a dojrzysz wagon, z poszukiwanym numerem.
149. Zejdź ze słupa.
150. Idź w kierunku szarego wagonu: P, N, P, 2N.
151. Wejdź do wagonu i rozejrzyj się w nim dokładnie.
152. Wyjdź z wagonu.
153. Pogadaj z bezdomnym.
154. Powie, że ma jakąś rzecz z wagonu – każe ci zgadywać. Poprawna odpowiedź to „videotape", ale musisz się chwilę pomęczyć.
155. Sprawdź e-mail i jedź do biura.
156. Włóż kasetę do magnetowidu i obejrzyj film.
157. Wciśnij „Capture", następnie wybierz bazę danych „Goverment / Military" i wciśnij SEARCH.
158. Przejrzyj dane i wyłącz komputer.
159. Po chwili połączy się z tobą trzech facetów – wyczerp wszystkie tematy.
160. Po rozmowie odbierz e-mail (na notepadzie, nie w komputerze).
161. Otwórz plik gpsjuneau.dat
162. Jedź na Alaskę.

Płyta Siódma

163. Wejdź do domu: 2N, L, N, P.
164. Idź na piętro: P, N, L, N, L, N, L.
165. Spróbuj obudzić leżącego na podłodze faceta.
166. Pod sufitem wisi kościotrup – zabawka, który służy do otwierania klapy.
167. Wejdź na strych, ■ spotkasz Muldera.
168. Pogadaj z nim o wszystkim.
169. Odbierz telefon – po rozmowie zejdź na parter.
170. Koło piekarnika w kuchni jest przejście, które prowadzi do tylnych drzwi.
171. Przygotuj pistolet.
172. Gdy wyjdziesz na zewnątrz obróć się w prawo i podejdź w róg werandy.
173. Zapisz grę.
174. Obróć się w lewo, zastrzel wpierw jednego, a potem drugiego agenta.
175. Wsiądź do samochodu po prawej.
176. Przygotuj broń i idź: 2N, I, 2N, L, N, P. Spotkasz Muldera.
177. Gdy pokaże się okienko z możliwymi wypowiedziami, szybko wybierz „Scully, run!"
178. Nie czekaj, od razu obróć się w prawo i zastrzel żołnierza.
179. Obróć się w prawo i otwórz drzwi.
180. Idź następująco: N, L, N, P, N, P, P. Spotkasz Scully stojącą przy komputerach.
181. Po rozmowie idź dalej: P, N, L, 2N, P, 11N.
182. Wysłuchaj planu Scully.
183. Obejrzyj stojące po lewej komputery. W lewym, górnym rogu jest zielony przycisk – uruchom go.
184. Wyjdź z pomieszczenia i podejdź do szklanego, rozświetlonego pokoju: L, N, L, N.
185. Wciśnij czerwony przycisk.
186. Idź teraz do przeciwległych drzwi: P, N, L, 2N, L, N, L.
187. Otwórz również te drzwi.
188. Idź do centralnego pokoju kontrolnego: 2L, 7N, 2P, 2N, L.
189. Wciśnij przycisk po prawej stronie drzwi.
190. Przygotuj spluwę i idź: L, 2N, L, 10N, L
191. Zapisz grę
192. Wejdź do środka – Scully zapyta cię o kierunek. Wybierz prawy.
193. Idź: 2N, szybko zastrzel strażnika, i weź z zamka pozostawioną kartę dostępu.
194. Szybko idź: L, 6N, 2P, i wciśnij czerwony przycisk.
195. Mulder wpadnie w pułapkę.
196. Po chwili podejdzie do Ciebie Cook.
197. Gdy pokaże się Scully, szybko rzuć jej sztylet (ten od informatora).
198. Podziwiaj zakończenie.

Krzysiek



Final Fantasy VII

część trzecia

Witajcie, wrogowie Shinry! Dziś postaramy się pomóc Wam ostatecznie obalić ten obrzydliwy, korporacyjny system. Pokonaliście z nami już niezły szmat drogi, wystarczy teraz zrobić ten maleńki kroczek i... posłużyć się trzecią częścią solucji. Do dzieła! Cloud czeka...



Po pokonaniu bossa obejrzysz wzruszającą scenkę i akcja potoczy się dalej a ty właśnie **UKOŃCZYŁEŚ PIERWSZY DYSK!**

(A) Jaskinia

Przedmioty: Viper Halberd, Bolt Armlet, HypnoCrown, Megalixir, MP Plus materia, Power Source.

Rozpoczynasz od scenki, która pokazuje gdzie poszedł Sephiroth. Idź tą samą drogą zbierając po drodze wszystkie przedmioty. Po drodze napotkasz na sporo skrzyń oraz na kilka ścian, po których będziesz się musiał wspinać. W końcu wyjdziesz na zewnątrz, na pola pokryte śniegiem. Idź po mapie aż dotrzesz do małego miasteczka na wzgórzu.

(B) Icicle Inn i Great Glacier

Przedmioty: X-Potion, Hero Drink, Vaccine, Turbo Ether, Mind Source, Safety Bit, Elixir, Added Cut materia.

Zanim zwiedzisz miasto pogadaj z gostkiem stojącym przy północnym wyjściu – pojawią się ludzie Shinry z Eriną. Ta będzie próbowała Cię uderzyć, ale jeśli wciśniesz [prawo] unikniesz ciosu, a napastniczka wyturla się z miasta. Teraz możesz przeszukać wszystkie domy, kupić nowe bronie i przygotować się do wyprawy w góry. Musisz koniecznie zabrać mapę ze ściany jednego z domów oraz otrzymać w prezencie deskę snowboardową od chłopca, który złamał nogę (oferma, hłe, hłe;) Gdy będziesz już gotowy idź do północnego wyjścia z miasta. Czeka Cię teraz czysto zręcznościowy fragment gry – zjazd na desce snowboardowej. Warto zaznaczyć, że w zależności od trasy jaką wybierzesz wylądujesz w różnych miejscach zimowego lasu. Ja skręciłem dwa razy w lewo i tak będę kontynuował opis. Musisz też wiedzieć, że na mapie (pod klawiszem [kwadrat]) masz zaznaczone tylko wszystkie lokacje, a nie miejsce, gdzie się aktualnie znajdujesz. Dlatego też po wylądowaniu przejdź dwa razy w lewo, a znajdziesz się w miejscu zaznaczonym na mapie jako jaskinia otoczona krą. Teraz radzę pozwiedzać wszystkie lokacje, przede wszystkim jednak zajść do gorących źródeł (południowy-wschód od czerwonego znaku), gdzie podejdź do krawędzi i dotknij jedynego miejsca nie pokrytego lodem. W późniejszym etapie gry dzięki temu otrzymasz naprawdę dobrą materię Summon Alexander. Warto też potem iść na wschód od tej lokacji, a znajdziesz ukrytą materię (Added Cut). Gdy już wykonasz te czynności idź w stronę czerwonego znaku na północy mapy, a dojdziesz do chatki Holzoffa. Tam pogadaj z właścicielem, odpocznij i ruszaj w dalszą drogę.

(C) Zabawy W Śniegu

Przedmioty: Circlet, Summon Alexander materia.

Po wyjściu na południe od domku znajdziesz się w sytuacji pozornie bez wyjścia – sam jak palec na śnieżnej pustyni. Nie zrażaj się tym, tylko biegnij cały czas na wschód dojdziesz do małej jaskini (gdy nie wieje wiatr stawiaj chorągiewki, aby widzieć, że idziesz w linie prostej; gdy zawieje wiatr stój w miejscu i gdy kierunek marszu pozornie się zmieni, podążaj dalej w linii prostej w stosunku do chorągiewek) Tam pogadaj z panną we fioletowym wdzianku i pokonaj ją w walce (słaba na czary ognia), a otrzymasz Summon Alexander materia. Możesz też jej ukraść w czasie walki Circlet.

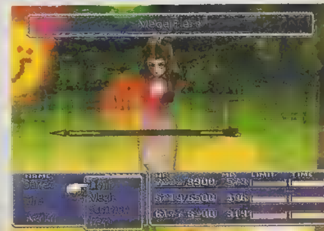
(D) Krater i Labirynt

Przedmioty: Ribbon, Javelin, Elixir, Fire Armlet, Megalixir, Speed Source, Enhance Sword, Dragon Fang, Neo Bahamut materia, Ether, Hi-Potion, Kaiser Knuckle, Reflect Ring, MP Turbo materia, Poison Ring.

Wróć do chatki Hozzolfa i idź na północ. Przyjdzie Ci się wspinać po stromych zboczach góry. Musisz jednak uważać na temperaturę swojego ciała – gdy spadnie poniżej 26 stopni C wtedy tracisz przytomność i rozpoczynasz od nowa w chatce polarnika. Naciskaj więc szybko klawisz [kwadrat] podczas przebywania na półkach skalnych aby podnieść temperaturę na czas wspinaczki. Co jakiś czas docierać będziesz też do jaskiń, gdzie znajdziesz sporo interesujących przedmiotów. Najbardziej zwróć uwagę, gdy dojdziesz do miejsca z Save Pointem. Twoim zadaniem jest znalezienie kilka pomieszczeń dalej wielkich zwisających sopli (cztery sztuki) i pokonać ich w walce (??), aby spadły na dół i wypełniły dziury w podłodze – otrzymasz dostęp do interesujących przedmiotów i możliwość wyjścia. W końcu dojdziesz do kolejnego SP, więc skorzystaj z niego, gdyż czeka cię walka z bossem, dwugłowym smokiem.

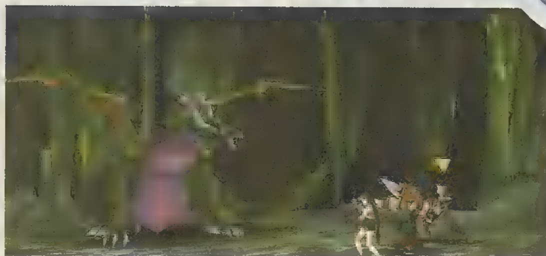
BOSS – Schizo

Dwugłowy smok atakuje za pomocą czarów ognia, lodu, w zależności, która głowa atakuje. Warto używać innych czarów niż Kjata (leczy obie głowy) oraz czary ognia i lodu (chyba, że na odwrotnych głowach











– tę dmuchającą ogniem potraktować lodem i odwrotnie). Dobrze działają też Summon Leviathan, Alexander oraz Comet. Zawsze możesz też atakować fizycznie. Po walce otrzymasz Dragon Fang.

Kontynuuj swoją wyprawę aż wyjdziesz na krawędź krateru. Zejdź wtedy na dół i idź aż do zauważenia kolejnej porcji pozabijanych mnichów. Na jednej z plansz będziesz zmuszony zabrać ze sobą Tifę (jeśli nie ma jej w drużynie do tej pory) i kontynuować dalej podróż. Znajdziesz po drodze między innymi Summon Neo Bahamut materia, Ether itp. Wiedz też, że przez wiry powietrza musisz przejść w momencie chwilowej ciszy, gdyż inaczej będziesz odepchnięty i za karę będziesz musiał stoczyć pojedynek z latającym smokiem (barszczyk:) Potem czeka Cię podobna pułapka, z tym, że dodano jeszcze przelatujące czasem pioruny. Ostatecznie dojdziesz na samą górę do Sephirotha, który uciekając wezwie trzecie już wcielenie Jenowy (i bynajmniej nie ostatnie).

BOSS – Jenova Death

Nic trudnego – najlepiej obijać ją z nieelementarnych ataków (wszystkich poza ogniem, lodem, wodą itp.) czyli np. Alexander, Bahamut, Neo Bahamut, Comet itd. Boss strzela z ataków opartych na ogniu, więc pomyśl o jakichś osłonach przed tym atakiem. Uważaj też na samym początku walki – Jenova rzuca bowiem czar Silence na wybranego członka drużyny. Po jej pokonaniu otrzymasz Reflect Ring.

Po pojedynku zbierz Black Materię i pogadaj z członkami drużyny – jeden z nich zgodzi się ją dla Ciebie przechować (najczęściej Red 13). Potem czeka Cię jeszcze jednak ruchoma zasłona i ostatecznie dotrzesz do... Nibelheim. Albo jego repliki. Tu Sephiroth będzie starał Ci się namotać w głowie opowiadając nowe historie, zmieniając fakty. W każdym razie będziesz musiał obejrzeć kilka nieinteraktywnych scenek zanim będziesz mógł grać dalej.

(E) Atak Na Junan

Przedmioty: Enemy Skill Materia, Chocobo Lure materia, Fourth Bracelet.

Obudzisz się Tifą w zamkniętym pokoju. Pogadaj z Barretem, a pokaże Ci on wielką kometę, którą sprowadził Sephiroth. Po chwili zostaniecie zaprowadzeni na egzekucję (?!). Podczas drogi na miejsce egzekucji sterujesz Barretem i nic nie dasz rady zrobić, aby zmienić swą kiepską sytuację. Gdy Tifa zostanie zamknięta w komorze gazowej popróbuj otworzyć drzwi – niestety, twoje wysiłki spełzną na niczym. Dołącz do Cait Sitha i podążaj na lotnisko, zabijając po drodze wszystkich napadających Cię przeciwników. Podczas ucieczki spotkasz też reporterkę, którą jest nie kto inny tylko wszędobylska Yuffie. Gdy dojdziesz do płyty lotniska wciśnij skrzynkę, która podniesie poziom podłogi wyżej. Teraz akcja przeniesie się do Tify. Panna jest twarda – mimo gazu wpuszczonego jakiś czas temu, Tifie to nie przeszkadza. Musisz teraz zebrać upuszczony przez strażnika klucz po czym wsadzić go sobie do ust i użyć go w celu uwolnieniu rąk. Oto klawisze konieczne do wykonania tego: X, X, trójkąt, X+trójkąt, trójkąt+kółko, kółko lub X, X, trójkąt, X=trójkąt, trójkąt+kwadrat, kwadrat. Po uwolnieniu wyłącz gaz (po lewej stronie krzesła) i spróbuj otworzyć drzwi. Gdy Weapon rozwali dziurę w ścianie wyjdź tamtędy i uciekaj przed pościgiem aż dobiegniesz na działo. Tu spotkasz Scarlet, która „wyzwie" Cię na pojedynek na policzkowanie. Jeśli będziesz odpowiednio szybko wciskać [kółko] znokautujesz Scarlet i będziesz mógł uciec na Highwinda. Już na statku idź pogadaj z Cidem i Red 13. Potem idź do pokoju operacyjnego i pomów ze stojącym tam członkiem załogi – od teraz można tu zmieniać członków drużyny (PHS), odpoczywać i nagrywać stan gry. Idź teraz powtórnie na mostek i pogadaj z pilotem po prawej stronie – będziesz mógł sterować statkiem.

(F) Poszukiwania Clouda i North Corel Express

Przedmioty: Curse Ring, Elixir, Contain materia, Ultima materia, „Catastrophe" 4 Limit manual.

Teraz poruszasz się za pomocą Highwinda. Co prawda możesz poruszać się nim wszędzie, ale nie wszędzie lądować – tu za lądowisko możesz wykorzystać tylko trawę (bez skojarzeń;) Poleć na południowy kontynent i wyląduj koło wioski leżącej nad lasem. Tam przeszukaj całą wioskę, unikaj jednak chodzenia w lewą stronę, pod mostem. Dopiero gdy obszukasz wszystko idź tam i pociesz kotka, a akcja potoczy się dalej. Warto pobawić się w detektywa – idź do zbrojowni i spróbuj otworzyć drzwi na zaplecze. Teraz idź na drugi koniec balustrady i poszukaj za domkiem ukrytego klucza (między deskami), z którym wróć do zbrojowni. Spróbuj otworzyć drzwi, a właściciel spyta Cię o to co robisz. Odpowiedz zgodnie z prawdą, a otrzymasz Cursed Ring, gdyż okaże się, że drzwi były dla naiwniaków, którzy koniecznie się chcieli dowiedzieć co jest za nimi;) Po pogłaskaniu kotka okaże się, że w szpitalu miejskim leży chłopak



uratowany z wybuchu w kraterze; tak to Cloud. Niestety, nie pogadasz z nim, gdyż długie przebywanie w energii Mako spowodowało uszkodzenie mózgu. Tifa zechce zostać przy poszkodowanym, a ty wracaj do Highwinda. Teraz Cid zostanie nowym przywódcą grupy, a Cait Sith pokaże scenkę – teraz ludzie Shinry szukają czterech wielkich materii aby powstrzymać meteor przed spadnięciem na ziemię. Teraz proponuję wybrać się na poszukiwania czterech wielkich materii, co nie jest obowiązkowe, ale dzięki temu osiągniemy liczne korzyści (zresztą w końcu chyba nie gramy na czas – warto spróbować wszystkiego). Leć więc do wioski North Corel i wróć całą drogę do reaktora na wzgórzu – napadniesz na wyjeżdżający pociąg. Najpierw musisz zbliżyć się do niego na specjalnym wózku (naciskając szybko [góra] i [trójkąt]) i dopiero wskoczyć na pędzący pojazd. Przemierzając kolejne wagony spotykasz coraz to trudniejszych wrogów aż wreszcie dotrzesz do lokomotywy. Tu machając wajchami musisz zatrzymać pociąg zanim zniszczy całą wioskę Corel. Gdy Ci się to uda otrzymasz w nagrodę Ultima materia (najsilniejsza magic materia), a na drugi dzień dostaniesz Catastrophe od kobiety w domku na wzgórzu (pogadaj z nią). Teraz wróć do Highwinda i leć do Fortu Condor.

[6] Condor Fort

Przedmioty: Summon Phoenix Materia.

Gdy dolecisz na miejsce wespnij się na sam szczyt i pogadaj z facetem stojącym na skrzyni. Zgódź się poprowadzić oddziały odpierające ludzi Shinry atakujących wzgórze. Tym razem czeka Cię prawdziwa gra RTS (Real Time Strategy). Musisz nie dopuścić do zdobycia przez armię Shinry fortu. Do dyspozycji masz zarówno jednostki stacjonarne (katapulty, miotacze kamieni) jednostki obronne (Defender) jak i typowo ofensywne (Attacker, Shooter) oraz wspomagające (Repairer, Worker). Trzeba tak ich rozstawić, aby powstrzymać atak normalnych potworów (Barbarian, Wyvern, Beast) a następnie rozwalić Commandera. Po walce zobaczysz krótką scenkę FMV, a także otrzymasz drugą Huge materię oraz Summon Phoenix materia.

[7] Wewnątrz Głowy Clouda

Przedmioty: nic do zebrania:(

Wróć do wioski Mideel i pogadaj z Tifą – ekran zacznie się trząść i wyjdziesz na zewnątrz aby odeprzeć atak Ultimy.

BOSS – Ultima Weapon

Wbrew pozorom barszczyk. Może atakować tylko Quake3 oraz Ultima Beam. Działają na nią wszystkie rodzaje czarów (polecam Alexandra). Gdy straci odpowiednio HP (ok. 10 tys.) odleci sobie, a akcja potoczy się dalej.

Gdy ponownie będziesz mógł sterować Tifą znajdziesz się w dziwnym miejscu pełnym Cloudów. Jeden sobie wisi, inni siedzą w różnych miejscach. Podejdź najpierw do tego po na górze (północ), potem do tego po lewo, potem do tego po prawej ■ następnie do Clouda-dzieciaka. Podejdź do okna po czym porozmawiaj z cieniem Clouda i z prawdziwym Cloudem. Na koniec porozmawiaj z „pełnym" Cloudem, a uratujesz przyjaciela przed Wariatkowem. Wróć do Highwinda, skompletuj drużynę i czytaj dalej...







[8] Podwodny Reaktor Pod Junon Town

Przedmioty: Guide Book, God's Hand, Battle Trumpet, Scimitar, Leviathan Scales.

Gdy jesteś gotowy do dalszej wędrówki, udaj się do miasta Junon. Teraz idź główną ulicą aż dojdziesz do podziemnego przejścia pod dużą windą (tą, którą wcześniej wjeżdżał Rufus). Zobaczysz tam żołnierzy odbywających musztrę. Idź więc w drzwi na końcu korytarza (oznaczonych numerkiem 1), załatw dwóch strażników, którzy Cię zaatakują po czym podejdź do dziewczyny, a zjedziesz na dół. Kontynuuj wędrówkę po korytarzach aż dotrzesz do podwodnego korytarza. Gdy spotkasz przeciwnika wyglądającego jak statek piracki (nazywa się Ghost Ship) postaraj się go zmienić w przedmiot (czarem Morph) – dzięki temu otrzymasz Guide Book, potrzebne trochę później. Gdy dotrzesz do windy. Jadąc wyżej dotrzesz do doków, gdzie zakotwiczone są dwie potężne łodzie podwodne. Ostatecznie dojdziesz do łodzi, na którą jest ładowana jedna z wielkich materii. Biegnij dalej do końca doków, ■ zobaczysz Reno, który po krótkiej rozmowie naśle na Ciebie wielką maszyną ładowniczą.

BOSS – Carry Armor

Tu możesz napotkać spory opór. Ponieważ boss składa się z trzech części (korpus i dwie ręce), więc musisz zaplanować walkę. Priorytetową sprawą jest zniszczenie obu kończyn, gdyż boss może łapać twoich zawodników i są oni wtedy wyłączeni z walki. Przy próbie rozwalenia ręki, która trzyma twojego kompana musisz się liczyć ze stratą ok. 1/3 energii pochwy-







conej postaci z sumy, jaką utraciła część bossa. Staraj się więc uderzyć z jak najmocniejszych ataków w jedną rękę, aby uniknąć schwytania. Po zakończonej walce otrzymasz God's Hand – broń dla Tify.

Po walce kieruj się w stronę szarej łodzi podwodnej, zbierając po drodze wszystkie skrzynki (w jednej z nich znajdziesz Leviathan Scales, gaśnicę konieczną do ugaszenia ognia w jaskini w Wutai). Gdy wejdziesz do łodzi czeka Cię kilka walk z żołnierzami Shinry aż dojdziesz do mostku kapitańskiego. Tu możesz albo darować życie żołnierzom, albo z nimi walczyć i zdobyć fajną zbroję (Shinra Alpha). Cokolwiek wybierzesz znajdziesz się za sterami łodzi podwodnej i czeka Cię kolejna zręcznościowa część gry. Twoim zadaniem jest zestrzelenie czerwonej łodzi podwodnej przewożącej materię w ciągu dziesięciu minut. Postaraj się tego dokonać, gdyż w przeciwnym razie nie będziesz mógł zebrać tej materii. Nie jest to trudne, należy tylko pamiętać, aby nie dać się zestrzelić przez eskortę oraz nie wpadać za często na miny podwodne. Gdy wygrasz, i tak okaże się, że jeszcze jedna materia została przetransportowana na lotnisko w Junon. Po dotarciu tam zobaczysz tylko wielki transportowy samolot odlatujący z lotniska. Wróć poza miasto o wejdź do łodzi podwodnej po czym zanurz się pod wodę.

(J) Zatopiony Wrak

Przedmioty: Huge Materia, Heaven's Cloud, Escort Guard, Conformer, Double Cut materia, Megalixir x2, Elixir, Spirit Lance, Outsider, Highwind Manual, Hades materia, Key to Ancients, Oritsuru, Steal as well materia.

Płynąc wzdłuż szelfu kontynentalnego powinieneś zauważyć dwa wraki – czerwonej łodzi podwodnej oraz rozbitego samolotu transportowego. Do pierwszej podpłyń i naciśnij klawisz [kółko], a zbierzesz trzecią Huge materię. W samolocie czeka na Ciebie wiele niespodzianek, więc warto go obszukać. Najpierw w północnym pomieszczeniu (drzwi obok SP) znajdziesz trzy skrzynie i jedną materię. Wróć do pierwszego pokoju i idź w lewo – tam spotkasz Reno i Rude, z którymi musisz stoczyć walkę.

BOSS – Reno I Rude

Jedyny problem w czasie walki może być w momencie, gdy jeden z Turków rzuci czar Confusion – może on spowodować niezłe spustoszenie w twoich szeregach. Oprócz tego nie powinno być z nimi większych problemów. Po zwycięskim pojedynku otrzymasz Elixir.

Po pojedynku idź dalej na północ, a dojdziesz do sporej hali. Znajdziesz tu cztery skrzynki (dwie na dole i



dwie na balustradzie) oraz Summon Hades materia koło rozbitego helikoptera. Wróć teraz do łodzi podwodnej i udaj się w stronę północną. W jednej z ukrytych jaskiń odnajdziesz Key to Ancient City, potrzebny trochę później, ale można go zebrać już teraz. Ponadto, jeśli w twojej drużynie jest Vincent, to warto się udać do jednego z ukrytych korytarzy i odnaleźć wodospad (po wynurzeniu z okrągłej jaskini). Po wejściu za wodospad obejrzysz scenkę z Lucrecią, ukochaną Vincenta. Po tej rozmowie będziesz mógł tu przyjść na trzecim dysku, a otrzymasz Death Penalty (najlepsza broń Vincenta) oraz Chaos (4 limit Vincenta). Gdy wyjdziesz z łodzi wejdź do Highwinda i poleć do Wutai, miasteczka Yuffie. W świątyni Buddy, w ognistej jaskini znajdziesz kilka ciekawych przedmiotów (używając Leviathan Scales do gaszenia płomieni). Gdy już zbierzesz wszystkie przedmioty udaj się do Rocket Town.

[K] Wycieczka W Kosmos

Przedmioty: znowu nic:(((

Gdy dotrzesz do Rocket Town, okaże się, że wszystko jest już przygotowane do startu rakiety. Udaj się więc na miejsce startu, wejdź na górę po drabinie i pozabijaj wszystkich żołnierzy. Gdy dojdzie do walki z Rude, pokonaj także i jego (tym razem jest wyjątkowo słaby). Gdy wejdziesz do środka, idź do północnych drzwi, a potem do głównego pomieszczenia, gdzie Cid pogada z pracownikami. Gdy rakieta już wystartuje, idź do pomieszczenia obok i wespnij się po drabinie. Gdy pokaże się napis z wiadomością (First Message (1)...) wciskaj odpowiednie klawisze: First Message (1): kółko Second Message (2): kwadrat Third Message (3): X Fourth Message (4): X

Jeśli zrobisz to poprawnie, to uzyskasz ostatnią Huge materię. Gdy już zdobędziesz materię zejdź na dół i obejrzyj scenkę.

(L) Ancient City I Podziemia Pod Midgar

Przedmioty: Rising Sun, Ultima Weapon, Elixir x3, Megalixir, Aegis Bracelet, Starlight Horn, Max Ray, PowerSource x2, Guard Source, Magic Source, Mind Sourcex2, Speed Source, W-Item materia, Master Fist, Pile Banger, Grow Lance, Behimoth Horn; HP Shout, Ragnarok, Mystile, Missing Score.

Wsiądź teraz do Highwinda i udaj się do Cosmo Canyon. Porozmawiaj z dziadkiem Red XIII. Po rozmowie będziesz mógł zostawić wielkie materie w obserwatorium, a potem przychodzić tu w celu uzyskania Master Materii (o tym później). Wróć do swojego pojazdu latającego i poleć do miasta starożytnych (ten podobny do dna morza). Dostań się teraz do lokacji, gdzie na mostku znajduje się wielki, niebieski kryształ. Tam obejrzysz scenkę, w której dowiesz się kilku ciekawych szczegółów, oraz tego, że masz dostarczyć specjalny klucz do otwarcia miasta. Jeśli w sekcji (J) zebrałeś już Key to Ancient City, to daj go od razu i oglądaj dalej scenkę. Po wszystkim wróć do Highwinda i udaj się w kierunku Midgar City, do którego nieubłaganie zbliża się Diamond Weapon. Będziesz mógł ją zaatakować dopiero, gdy wyjdzie na ląd.

BOSS – Diamond Weapon

Myślę, że nie powinno być wielu problemów z tą bronią, gdyż nie jest wcale taka silna. Owszem ma około 50000 HP, ale jej słabością są ataki oparte na lighting. Możesz też śmiało atakować limitami, Ultimą oraz Summonami. Nie próbuj natomiast używać ataków fizycznych – powodują niewielkie zniszczenia. Pamiętaj także o możliwości zwinięcia mu podczas walki przedmiotu o nazwie Rising Sun. Powinieneś także uważać na jego ostateczny atak, tuż przed śmiercią – może być groźny.

Po pokonaniu Weapona obejrzysz kolejny, świetny FMV. Teraz warto na chwilę oderwać się od fabuły o zdobyć najlepszą broń dla Clouda. W tym celu podleć sterowcem w okolice Junon Town, gdzie nad jeziorem powinna unosić się Ultima Weapon. Uderz w nią będąc w górze, a rozpocznie się walka. Nie będę tu podawał żadnej taktyki, gdyż z każdym kolejnym pojedynkiem Ultima ma inne statystyki (głównie HP), ale zawsze walki nie są zbyt długie. Wróg posiada tylko dwa ataki, z czego jednego można się nauczyć (Shadow Flare) i nie są one czymś strasznym. Po wygranej walce broń ucieknie i zacznie latać po mapie – goń ją i uderzaj sterowcem aż poleci w konkretne miejsce i zatrzyma się. Wtedy napadnij na nią ponownie, stocz kolejny pojedynek i tak kilka razy. Ostatecznie broń uda się w stronę Cosmo Canyon i tam odbędzie się finałowy pojedynek – po jego wygraniu otrzymasz Ultima Weapon, broń dla Clouda. Spadając na ziemię, Ultima zrobiła wielki krater w ziemi, dzięki czemu bez trudu dostaniesz się do niedostępnego wcześniej Ancient Forest (warto tam się wybrać!). Gdy wrócisz teraz do statku dowiesz się, że szalony naukowiec, Hojo ma zamiar ponownie użyć





Sister Ray, mimo jego katastroficznego działania. Musisz mu w tym przeszkodzić. Poleć więc w okolice Midgar City i wleć na miasto z poziomu Highwinda. Twoi ludzie wylądują koło wejścia do kanałów, więc wybierz dowolną trójkę i ruszaj na dół. Teraz nie będę Was prowadził za rączkę, gdyż zajęło by to za dużo miejsca w zresztą nie jest to wcale takie trudne. Radzę jednak dokładnie przeszukać całe podziemia, gdyż kryją się w nich bardzo ciekawe przedmioty. Pamiętaj, że gdy dojdziesz do tunelu kolejki metra (byłeś tu na początku gry, to nie zapomnij iść cały czas na południe, a znajdziesz W-Item materia). Gdy wrócisz do miejsca, gdzie wszedłeś do tunelu, idź na północ spotkasz się po raz ostatni z Turkami.

BOSS – Elena, Reno, Rude

Nasi umundurowani przeciwnicy są groźni tylko w grupie, więc staraj się skupić na jednym z nich i rozwalać ich po kolei. Ważna może być informacja, że każde z nich jest odporne na inny atak (Elena na lighting, Reno na ice, a Rude na fire). Korzystaj więc z czarów i summonów opartych na innych elementarnych żywiołach, tak aby nie leczyć jednego zawodnika przy trafianiu drugiego. Po wygranej walce otrzymasz Elixir.

Gdy dojdziesz do zablokowanego korytarza skorzystaj z drabiny obok, a wydostaniesz się na górę, tuż pod budynkiem Shinry. Tu możesz znaleźć kilka interesujących przedmiotów (m.in. HP Shout, ostateczną broń dla Cait Sith'a). Wróć do podziemi i cofnij się o jedną planszę na południe po czym skręć w lewo. Gdy wyjdziesz na powierzchnię spotkasz wielkiego mechanicznego stwora, który okaże się kolejnym bossem.

Boss – Proud Cloud, Jamar Armur

Aż dziw bierz, jak słaby jest ten boss. Gdy uderza Cię normalnie to schodzi najwyżej 800 HP, a jego najmocniejszy atak zabiera tylko 1200 HP wszystkim zawodnikom. Druga część może zastosować ciekawy atak zwany Materia Jammer, który blokuje możliwość używania materii. Po wygranej walce otrzymasz Rangarok, miecz dla Clouda.

Gdy pokonasz bossa, idź po schodach na górę, a spotkasz nie tylko swoich znajomych, ale także dwie skrzynie. W jednej jest Elixir, a druga normalnie jest pusta, chyba że w twojej drużynie jest Barret – wtedy dostaniesz Missing Score, jego ostateczną broń. Gdy dojdziesz na sam szczyt porozmawiaj z Hojo, a będziesz musiał walczyć z jego kilkoma wcieleniami.

Boss – Hojo, Poodler Sample, Bad Rap Sample, Helletic Hojo, Lifeform Hojo

Trochę to dziwna walka, gdyż składająca się z kilku etapów, w których załatwiamy zjawy i dziwadła nasyłane przez szalonego naukowca. Dopiero na samym końcu walczymy z nim samym. Ogólnie nie powinno być problemów, poza tym, że bossowie dość często używają czarów Confuse, Silence, Slow itp., więc warto mieć się na baczności, gdyż często te ataki mogą bardziej Ci zaszkodzić niż zwykłe ataki. Po wygranej walce otrzymasz Power Source.

Gdy wrócisz na pokład Highwinda obejrzysz krótką scenkę i ZAKOŃCZYSZ DRUGI DYSK!

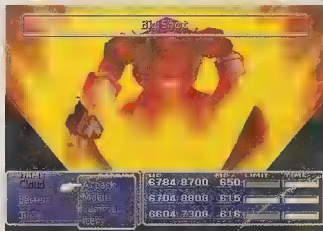
[8] Northern Crater

Przedmioty: Limited Moon, Save Crystal, Guard Source x3, Mind Source x2, Magic Source x2, Elixir x2, Power Source x2, HP Absorb materia, Megalixir x4, Hero Drink x3, Mystile, Speed Source x2, Tetra Elemental, Almighty Medicine x2, Vaccine x2, Shield materia, Imperial Guard, W-Magic materia, Counter materia, X-Potion x2, Turbo Ether x2, Mega All materia, Luck Source.

Teraz masz ostatnią okazję na przejazd po mapie i dokończenie wszystkich sub-questów, obejrzenie dodatkowych atrakcji, wyhodowania chocobosów i zdobycia ukrytych materii. Przyznam się, że nie widzę zbytniego sensu prowadzenia Was za rączkę po kraterze – nie ma tam możliwości zacięcia się. Należy tylko pamiętać, że na początku znajdziesz Save Crystal – jest to przenośny Save Point. Od ciebie zależy, gdzie go ustawisz, gdyż zabawa do końca gry może potrwać i kilka dobrych godzin zanim dojdziesz do ostatecznych bossów. Moim zdaniem najlepszym do tego miejscem jest rozwidlenie dróg, na którym spotykasz pozostałych członków drużyny. Wtedy też będziesz zmuszony wybrać ostateczna drużynę i wybrać ścieżkę. Chyba lepiej wybrać się prawą strona – jest tam nie tylko więcej cennych przedmiotów, ale spotkasz też kilka potworów, od których nauczysz się kilku bardzo przydatnych Enemy Skills. A większość przedmiotów, które były w drugiej odnodze korytarza i tak dostaniesz przed ostatecznym starciem od pozostałych członków drużyny (podejdź do każdego i porozmawiaj z nim). Gdy już spotkasz resztę grupy sformuj stosowną grupę i idź w dół, po pojedynczych kamieniach. Na samym dole spotkasz ostateczna formę Jenovy, z którą będziesz musiał się rozprawić.

Boss – Jenova Synthesis

Przeciwnik składa się z trzech części, z tym że najmocniejsza jest główna część. Najpierw postaraj się zniszczyć obie macki, gdyż mogą one leczyć resztę. Gdy ukaże się komunikat o osłabieniu Jenovy, postaraj się zniszczyć ją w ciągu 5 kolejek, gdyż potem zostaniesz zaatakowany czarem Ultima, który do przyjemnych nie należy. Najgorsze jest jednak to, że gdy



to zrobi, to pojedynek się zakończy, ale nie otrzymasz żadnej kasy ani doświadczenia.

Po zniszczeniu Jenovy pojawicie się w okolicy Sephirotha i zostaniesz poproszony o zdefiniowanie dwóch drużyn (czasem trzech, jeśli posiadasz odpowiednią liczbę zawodników) i gdy walka się zacznie, to bądź lepiej na nią przygotowany.

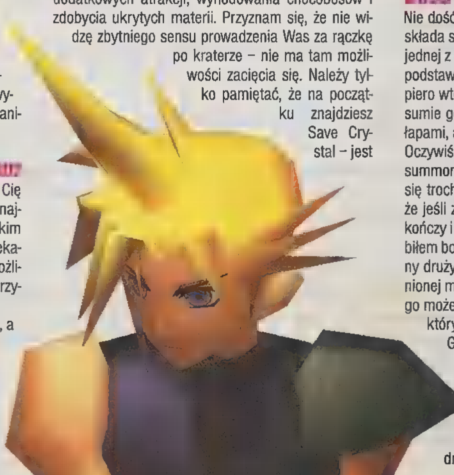
Boss – Bizzaro Sephiroth

Nie dość że gostek jest wielki jak stodoła, to jeszcze składa się z pięciu części. Problem polega na tym, że jednej z nich (mała kulka pod brzuchem) nie zniszczy podstawowa drużyna. Musi to zrobić drugi team i dopiero wtedy główni zawodnicy mogą dobić resztę. W sumie gość jest niezły, gdyż nie tylko mocno uderza łapami, ale dość często leczy się i to ponad 6000 HP. Oczywiście najłatwiej jest załatwić gostka jednym summonem Knights of the Round, ale czy nie lepiej się trochę pobawić;))) Należy uważać także na fakt, że jeśli zginie jakakolwiek drużyna, wtedy walka się kończy i przegrywasz. Ponadto przyznam się, że ja zabiłem bossa w ciągu jednej kolejki bez potrzeby zmiany drużyny, ale było to tylko po użyciu wyżej wymienionej materii. Gdy będziesz się z nim bawić zbyt długo może rzucić na ciebie czar o nazwie Fallen Angel, który zredukuje energię całej drużyny do 1 HP.

Gdy pokonasz go, pojawi się Sephiroth w swojej nowej formie, którą będziesz walczył już tylko podstawową drużyną.

Boss – Seraph Sephiroth

Oto ostateczna postać Sephirotha oraz jednocześnie ostateczny boss. Na początku po-





staraj się rzucić Haste i Wall na drużynę a Slow na Sephirotha. Potem uderzaj z najmocniejszych ataków. Ataki fizyczne zadziałają dopóki boss nie uniesie się wyżej, więc potem zostają Ci już tylko czary lub Barret, który z karabinu dosięgnie go wszędzie. Warto wiedzieć, że Knight of the Round nie załatwią go od razu, więc będziesz musiał się trochę pomęczyć. Ponadto powinieneś trzymać poziom HP wysoko, gdyż przed śmiercią boss bardzo często rzuca czar Supernova, który może zabrać nawet do 8000 HP. Ponadto jeśli Cloud jest na 98-99 levelu doświadczenia, wtedy statystyki Sephirotha rosną w górę i jest go zabić dużo trudniej. Potem już tylko obejrzyj scenkę i stocz ostatnią walkę z Sephirothem (nie jest to zwykła walka – nie da się jej przegrać, mimo usilnych starań). Teraz wygodnie usiądź w fotelu i oglądaj jedną z najlepszych renderowanych zakończeń w historii gier komputerowych.

[redacted] Przyjemnostki

W tym akapicie postaram się Wam przybliżyć kilka rzeczy, które warto zebrać na tym etapie gry. Powiem też, jak wyhodować złote Chocobo – mimo kilku godzin roboty, naprawdę opłaci się.

1. Leć do Nibelheim i wejdź do domu Tify – tu możesz teraz zebrać jej 4 Limit grając na pianinie. Kombinację podałem powyżej.

2. Będąc w Nibelheim wejdź do biblioteki na samym dole rezydencji i podejdź do wielkich pojemników przy ścianie. Obejrzysz fajną scenkę z życia Clouda.

3. Leć na północny kontynent, gdzie znajdziesz mały domek w wielkim wąwozie. Zbierz leżącą tam materię i pogadaj z fioletowym ludkiem – Chocobo Sage. Kup też od niego 1 sztukę Mimett Green. Wróć teraz do Middel i podejdź do białego Chocobo biegającego po lewej stronie ekranu. Daj mu Mimett Green i podrap go za uszkiem – otrzymasz Contain Materia.

4. Poleć do Midgar, a przed bramą spotkasz faceta, który mówi, że zgubił gdzieś klucz do sektora 5. Leć więc do wioski archeologów i zleć szukanie dobrego skarbu. Klucz zakopany jest w miejscu gdzie kończy się krawędź górnej platformy, po lewej stronie, mniej więcej w miejscu, gdzie wydobywa się dym. Klucz ten pozwoli wejść do Wall Market i skorzystać z zepsutej maszyny w jednym z pomieszczeń (ten z zepsutym karabinem maszynowym). Dzięki niemu dostaniesz najlepszą broń Tify, Premium Heart.

Teraz sposób na wyhodowanie złotego Chocobo:

1. Leć do farmy Chocobo i porozmawiaj z gostkiem w domku po lewej. Wynajmij 6 stajenek dla ptaszków.

2. Leć do Chocobo Sage i porozmawiaj z nim. Co jakiś czas będzie Ci on opowiadał część historii o hodowaniu Chocobów, wszystkie te wiadomości zanoś do zanotowania dziewczynie na farmie. Kup też od niego Sylkis Green oraz Reagan Green (conajmniej 20-30 sztuk każdego).

3. Wyjdź na zewnątrz i wyposaż kogoś z drużyny w Steal materia. Biegaj po trawie dotąd, aż natrafisz na czerwonego, smoko-podobnego stwora. Ukradnij mu Carob Nut. Powtarzaj czynność aż będziesz miał ich trzy.

4. Poleć w prawy górny róg mapy i znajdź małą, wąską wysepkę z laskiem. Tu powinieneś napotkać Gobliny (małe ludziki). Ukradnij im Zeio Nut (wystarczy jedna sztuka).

5. Poleć w stronę wioski w górach (Icicle Village), a na zachód od niej znajdziesz mały cypelek. Zauważysz ślady Chocobów, więc złap cztery sztuki. Od razu zostaw tylko 2 najlepsze sztuki, a jeśli wszystkie będą kiepskie wróć tam i powtórz operację aż będziesz miał najlepsze Chocoby.

6. Kolejne miejsce, z którego złap 2 najlepsze sztuki, są pola na wschód od Rocket Town. Pamiętaj przy tym, że Chocoby z obu tych obszarów muszą być odmiennej płci.

7. Wróć do farmy i wybierz dwa najlepsze okazy przeciwnych płci – jeden z rejonu północy, a drugie z rejonu Rocket Town. Teraz nakarm je po równo zakupionymi roślinkami (około 7-8 dla jednego) i udaj się do Gold Saucera.

8. Na Chocobo Square pogadaj z panną po lewo i zapisz swego wybrańca na wyścigi. Musisz doprowadzić go do klasy A lub S (zdecydowanie polecam tę drugą, tylko trzy wygrane wyścigi więcej [redacted] dużo łatwiej wyhodować coś ciekawego). To samo zrób z osobnikiem przeciwnej płci.

9. Wróć na farmę, koniecznie nagraj stan gry i podejdź do zarządcy. Poproś o sparowanie ptaków, podając im przy tym Carob Nut. W tym momencie interesują nas tylko ptaki w kolorze niebieskim lub zielonym. Jeśli urodzi Ci się ptak normalnego koloru, to wgraj stan gry i powtarzaj czynność aż do uzyskania efektu.

10. Teraz nakarm wyklute, kolorowe pisklę roślinkami (Sylkis i Reagan) i ruszaj na zawody. Po doprowadzeniu go do klasy S, wróć na farmę i powtórz rozmnażanie się poprzedniej pary, z tą różnicą, że musisz otrzymać pisklę innego koloru niż uprzednio (jeśli miałeś niebieskiego, ten musi być zielony i odwrotnie) oraz koniecznie musi być odmiennej płci.

11. Powtórz czynność z karmieniem i wyścigami po czym wróć na farmę i jeszcze raz nagraj stan gry.

12. Teraz sparuj [redacted] sobą zielonego z niebieskim i podaj im Carob Nut. Powinien wykluć się czarny Chocobo, ale zwróć uwagę na jego płeć – musi być inna niż płeć żółtego Chocoba ze śniegowych okolic, którego ćwiczyłeś na początku. Czarnego Chocoba też nakarm roślinkami i doprowadź do klasy S.

13. Teraz już tylko sparuj czarnego ze wspomnianym wcześniej żółtym i podaj im Zeio Nut, [redacted] powinieneś otrzymać ZŁOTEGO CHOCOBO!

[redacted] Jeśli zarządca stajni odmówi sparowania ptaków, oznacza to, że minęło za mało czasu od ostatniej takiej czynności. Musisz więc odczekać jakieś pół godziny czasu gry i będzie po sprawie.

Suplement

Jak obiecałem, teraz zajmę się kilkoma ciekawostkami z gry, które nie są konieczne do jej ukończenia, ale dają dużo satysfakcji i pozwalają przebrnąć przez trudy gry.

[redacted] lokacje:

Ancient Forest – można tam się dostać na górskim chocobo lub po zabiciu Ultimy Weapon. Znajdziesz tam dwie dobre materie (Slash-All materia oraz Summon Typoon materia) a także trzy sztuki broni. Musisz się także wykazać logicznym myśleniem, gdyż używanie much w odpowiednich kwiatkach nie jest wcale takie proste.

Jaskinia Vincenta – wspominałem o niej wcześniej, dostaniesz tam ostateczną broń Vincenta oraz jego czwarty limit.

Jaskinia obok Wutai – dostaniesz się tam tylko na zielonym, czarnym lub złotym chocobo. Znajdziesz tam Mime materia.

Jaskinia obok North Corel Area – dostaniesz się tam na niebieskim, czarnym lub złotym ptaszku i zbierzesz tam HP<->MP materia.

Jaskinia obok Mideel – dostaniesz się tam na niebieskim lub lepszym chocobo. Wewnątrz jaskini znajdziesz Quadra Magic materia

Wyspa w prawym-górnym rogu mapy – dostaniesz się tam tylko i wyłącznie na złotym chocobo. Warto natomiast dotrzeć tam, gdyż dostajesz najlepszą Summom materię w grze – Knights of the Round. Potrafi ona jednorazowo zadać ciosy o łącznej sumie 13x9999 HP (maksymalnie).

Najciekawsze Enemy [redacted]

White Wind – leczący czar z jednoczesnym usunięciem większości złych statusów. Ulecza o tyle HP ile posiada osoba używająca tego czaru. Aby go zdobyć musisz przejąć kontrolę nad potworkiem zwanym Zemzelett, którego znajdziesz w okolicach Fort Condor i miasta Junon.

Big Guard – chyba najfajniejszy pod względem przydatności. Nakłada na całą drużynę jednocześnie Wall oraz daje przyspieszenie Haste. Dodatkowo wymaga bardzo niewiele MP. Musisz przejąć robala zwanego Beachplug w okolicach Corel lub Gold Saucer, tylko na plażach.

Angel Whisper – daje wskrzeszenie postaci z całym HP. Nauczysz się dopiero od Pollensalta w Northern Crater. Musisz ją przejąć i użyć czaru na sobie.

Laser – czar redukujący aktualne HP przeciwnika o połowę. Zdobędziesz go od Death Claw w więzieniu Corel lub od Dark Dragon w Northern Crater. Ten pierwszy raczej nie używa swojej zdolności samoczynnie, natomiast ten drugi tak.

Bad Breath – powoduje założenie na wszystkich przeciwników następujących statusów: Confusion, Frog, Minimum, Poison, Sleep, Silence. Od potwora zwanego Mobor (wielki, zielony, z długimi mackami) z jaskiń śnieżnych (Gaea Cliff) lub od tych samych w Northern Crater.

Beta – Silny czar oparty na ogniu działający na wszystkich przeciwników. Nauczysz się od wielkiego węża mieszkającego na pustyni (Midgar Zolom).

Aqualung – silny czar oparty na wodzie rażący wszystkich przeciwników. Do nauczenia od Harpy obok Gold Saucer, od Jenova Birth oraz od Serpent w zatopionym samolocie.

Shadow Flare – bardzo mocny czar działający na jednego wroga. Do zdobycia od Ultima Weapon lub od Dragon Zombie (Northern Crater).

Pandora's Box – Fizyczny atak na wszystkich przeciwników, naprawdę mocny. Od Dragon Zombie w Northern Crater.

Warto wiedzieć o Master materiach. Jest ich trzy (Master Summon, Master Magic i Master Command) i otrzymuje się je na dwa sposoby. Pierwszy zakłada naładowanie do poziomu master wszystkich materii z danego gatunku i z tak przygotowanymi wizytę w obserwatorium. Po dotknięciu odpowiedniej Huge materii otrzymasz automatycznie Master Materię. Drugi sposób polega na dostarczeniu Earth Harp facecikowi w miasteczku Kalm, za którą dostaniesz wszystkie wymienione Mastery. Zła wiadomość polega na tym, że aby Earth Harp uzyskać trzeba zabić Emerald Weapon (broń pływającą pod wodą).

Na koniec pozostawiłem coś specjalnego, a mianowicie sposób pokonania dwóch najsilniejszych wrogów w grze, czyli Ruby i Emerald Weapon. Są one ponad dziesięć razy silniejsze od ostatniego bossa i kilkukrotnie od niego potężniejsze. Ich zabicie nie jest konieczne, ale przynosi chyba najwięcej satysfakcji i chluby graczowi. Jeśli więc chcesz ukończyć grę z maksymalnym wykorzystaniem jej zalet, przygotuj się do walki ze wspomnianymi Weaponami. Można spekulować, która z nich jest łatwiejsza do pokonania. Wszystko zależy od taktyki oraz od odrobiny szczęścia. Pragnę przedstawić tu dwie taktyki, które skutkują na pewno (no, powiedzmy w 90%) a które są w miarę łatwe do wykonania.

1. Potrzebne będą trzy osoby z najmocniejszym uzbrojeniem (proponuję Baretta, Clouda i Cida), tak aby każdy ich atak fizyczny powodował stratę 9999 HP. Teraz zdobądź dla Clouda broń Apocalypse, a dla Cida Scimitar i nałóż na nie Counter Materia. Ponieważ każda z tych broni powoduje trzykrotną szybkość „rośnięcia" doświadczenia dla materii, więc w niezbyt długim czasie powinieneś zdołać rozmnożyć kilkanaście Counter Materia. Postaraj się więc, aby każda z postaci miała nałożone co najmniej 10 takich materii a także Knights of the Round, Mime i jakieś lecznicze (te ostatnie nie muszą mieć wszyscy). Teraz w czasie walki uderz z KOTR, a w razie jakiegokolwiek ataku przeciwnika każdy z zawodników odpowie na atak tyle razy ile ma materii typu Counter. W ciągu jednej kolejki można więc machnąć trzy KOTR (1 normalny i dwa za pomocą czaru Mime) oraz oddać do 30 kontr. W razie kłopotów zdrowotnych zawsze można poleczyć się czymś. Radzę też zdobyć Final Attack materię (z Battle Square) i podpiąć pod nią Summon Phoenix, który wskrzesi wszystkich w razie śmierci. W walce z Emeraldem konieczna wydaje się też Underwater materia. Dostaniesz ją od wspomnianego wcześniej dziadka z Kalm, który da Ci ją za Guide Book. Aby zdobyć tę ostatnią udaj się do przejścia pod podwodnym reaktorem i znajdź przeciwnika wyglądającego jak statek z wiosłem. Zmień go czarem Morph a otrzymasz Guide Book. Underwater materia kasuje licznik czasu, który odlicza pod wodą 20 minut do końca pojedynku (po tym czasie wszyscy zginą z braku powietrza).

2. Druga taktyka jest znacznie prostsza i sam jej używałem w walce z Weapon'ami. Potrzebne są następujące materie: Summon Hades, Summom KOTR, Quadra Magic, Enemy skill z nauczonym Big Guard i White Wind. W walce z Emeraldem jest trochę trudniej, gdyż musisz się martwić o wszystkich zawodników, a z Ruby dajesz to wszystko jednemu i voila. Najpierw rzucasz czterokrotnie Hadesa (który usypia wroga na kilka kolejek) po czym jedna osoba rzuca KOTR, a reszta je Mime'uje. W momencie obudzenia się Weapona powtórz Hadesa i tak dalej. W czasie walki z Ruby najpierw zabij obu swych kumpli (tych niepotrzebnych i to jeszcze przed walką) i wkrocz do walki z jednym zawodnikiem. Gdy Ruby zobaczy, że nie ma dwóch kumpli wtedy od razu wpuści macki w ziemię i będziesz mógł ja atakować w identyczny sposób, jak wspomniałem wcześniej. W czasie walki z Ruby zdecydowanie lepsza jest ta druga taktyka, gdyż Hades najpierw usypia macki, a potem samą broń, przez to jesteś bezkarny przez kilka kolejek. Jak widać nie taki diabeł straszny... Po wygraniu z Ruby dostaniesz Desert Rose, za którą u dziadka dostaniesz złotego chocobo (tylko po co teraz, gdy miałem już jedno?:(((

[redacted] Jack





APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Need For Speed 3

▪ PC



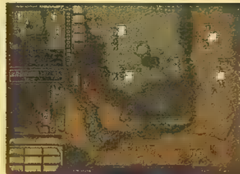


W menu z wyborem samochodów wpisz **CARS**, a odblokują się wszystkie bonusowe wozy. Aby pojeździć innymi ciekawymi wózkami, w menu wpisz **goXX,** gdzie **XX** to dowolna liczba. Po wpisaniu **EMPIRE**, uaktywni się ukryta trasa.

M.A.X 2

▪ PC

Kilka pomocnych kodów:
MAXSPY
MAXSTORAGE
MAXSURVEY
MAXSUPER



Rainbow Six

▪ PC CD

Aby kody zadziałały, wciśnij znak ' podczas gry.
TEAMGOD – cała drużyna nieśmiertelna
AVATARGOD – nieśmiertelność dla gracza
CLODHOPPER – powiększa dłonie i stopy gracza
MEGANOGGIN – duże głowy
5FINGERDISCOUNT – amunicja





Dominion: Storm Over Gift 3

▪ PC CD

Podczas gry wciśnij enter, wpisz poniższe kody i ponownie wciśnij enter:
[illegible] – zwiększa fundusze
infrared – odkrywa mapę
combustion – likwiduje jednostki wroga
zippy – szybkie budowanie





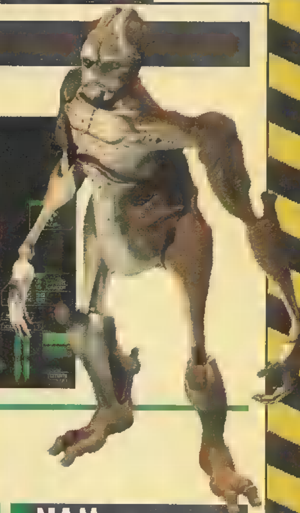


Descent: Freespace

• PC CD

Aby kody zadziałały, wpisz:
WWW.VOLITION-INC.COM,
następnie wciśnij tyldę (~).
E – wysyła wiadomość do wroga
K – likwiduje cel
Alt K – uszkadza Cię o 10 procent
I – nietykalność
Shift I – włącza nietykalność dla celu
Shift W – Nieskończona amunicja dla wszystkich statków, łącznie z Twoim
W – nieskończona amunicja tylko dla Twojego statku

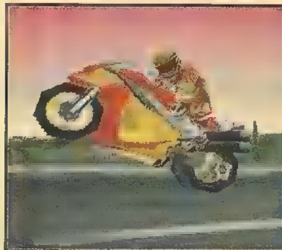




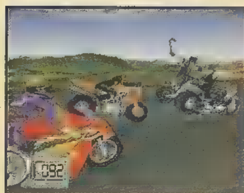
Road Rush 3D

• PSX

Podczas dowolnego wyścigu, rozwiń maksymalną prędkość, musisz być na pierwszej pozycji. Następnie wciśnij hamulec i skręć gwałtownie w lewo. Jeśli zrobisz tą czynność poprawnie, sekretny tor ukaże się po lewej stronie. Kiedy zostaniesz złapany, zapauzuj grę i zrestartuj wyścig – zaoszczędzisz troszkę pieniążków.







NAM

• PC CD

Kody wpisuj podczas gry:
NVAGOD – tryb Boga
NVABLOOD – pełne uzbrojenie
NVAUNLOCK – otwiera wszystkie drzwi
NVASHOWMAP – odkrywa całą mapę

Get Medieval

• PC CD

Wpisz poniższe kody:
mpkfa – nieśmiertelność
mpfps – wyświetla ilość klatek na sekundę
[illegible] – pozycja globalna

Test Drive 4

• PC CD

[illegible] – wyłącza przeciwników w grze sieciowej
[illegible] – wyłącza trójwymiarowe kolizje
[illegible] – wyłącza kolizje
ITSLATE – wyłącza efekty specjalne (3DFX).
CREDITZ – pokazuje listę płac
[illegible] – wszystkie fury
LEVELLLA – wszystkie tory
BANDW – tryb czarno-biały
[illegible] – zmiana koloru podczas trybu czarno-białego
MIKTROUT – wielkie samochody
MPALMER – małe samochody
BIRDVIEW– widok ze śmigłowca
[illegible]– włącza nitro gdy naciśniesz klakson

House Of The Dead

• PC CD



W menu głównym przytrzymaj **CTRL** i wpisz **SKIDMARX**, a włączona zostanie możliwość ustawiania Twoich parametrów



Excalibur

• PC CD

Zapauzuj grę (poprzez wciśnięcie **ESC**). Wciśnij **F12** i wstukaj kursorami odpowiednie kombinacje. Po odpauzowaniu gry kody będą działały:
G, G, P, P, G, [illegible] G, [illegible] – otwiera wszystkie drzwi
G, G, G, L, L, L, L, L – pełnia zdrowia
G, G, L, L, P, P, L, L – moc miecza
L, P, L, G, P, G, G, G – skipper leveli

KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Hello! Dziś nie będzie w wstępniaku żadnych fajerwerków, tak więc bez zbędnego gadania przechodzę od razu do sedna sprawy. ***Krzychoo***

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi z numeru GK 10/98:
1. Trzecia część przygód Lary Croft rozpocznie się w Indiach.
2. Główny bohater gry „Sanitarium" ma na imię Max
3. Hasło do komputera brzmi SHILOH

Nagrody wylosowali:
1. Jakub Chrzanowski z Kołobrzegu wylosował grę „Postal"
2. Damian Staniec ze Starachowic otrzymuje grę „Ghost Bumps"
3. Tomasz Świderski z Sopotu wygrał grę „Spec Ops"

Dla pytania na ten miesiąc:
1. Który z naszych recenzentów jest najmłodszy (dla ułatwienia dodamy, że jest fanatykiem gier FPP).
2. Podaj nazwy co najmniej trzech wózków, którymi można wymiatać w grze „Need For Speed 3".
3. Jak się nazywają pojazdy, którymi jeżdżą „Vangersi"?

W tym miesięcy nagrodami są gry:
1. „X-Files The Game"
2. „Powerboat Racing"
3. „Game, Net & Match"



KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z numeru 10/98
W grze „Tekken 3" występuje 21 postaci.

Nagrody wylosowali:
1. Adrian Różański z Karłowic otrzymuje grę „Theme Hospital"
2. Piotr Waniek z Ełku wygrał „Street Racer"

Pytanie brzmi:
Jaki gatunek gier reprezentuje „Duke Nukem: Time To Kill"?

Nagrodą w tym miesiącu jest gra „Vigilante 8"

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru:
„Mózgiem" Dreamcasta będzie procesor Hitachi SH4

Nagrodę, grę „Slip Slap Sloppe", otrzymuje Paweł Dybała z Sosnowca.

Pytanie: Na Dreamcasta ma zostać wydany sequel wspaniałych wyścigów z Saturna. Podaj pełny tytuł tej gry.

Nagrodą, w tym miesiącu jest „Sonic Jam"

KONKURS GK 11/98

LISTY

Gdy wokoło leżą pokłady brudnego deszczu, zwanego w tym stanie „puszystą kołderką", a najbliższy sercu każdego Gracza zwierz domowy (czyli nasz pecet) miło mruczy w kąciku pokoju, nie pozostaje nam nic innego, jak tylko zanurzyć się w lekturze Waszego ulubionego pisma. A najlepiej zacząć od Listów, w końcu to one mają z Wami najściślejszy kontakt. Jagd52

Dziś na początek pozwolę sobie zapodać dość długi list UNrealnego z Ełku, który na dość niewielkiej powierzchni kartki zdołał upchnąć prawdziwy stos pytań i próśb, dziś tylko niewielka część.

(...)"Po pierwsze, nawet nie wiem, w którym momencie strony mi się skończyły. A więc – więcej papieru!" (...)

He, he... wiesz jak połechtać duszę ;)) rzeczywistość jest bardziej brutalna. Nasza redakcyjna ekipa walczy zawzięcie o powiększenie objętości „Gier Komputerowych". Prawda jest jednak taka, że to Wasza, Czytelników wola decyduje o tym, czy pismo ma mieć osławioną „setkę", czy nie. Dla firm wydających czasopisma najważniejsza jest sprzedawalność, więc tylko w ten sposób można wpłynąć na wydawców. Nie zawadzi jednak ciągłe bombardowanie nas listami, bowiem tak właśnie możemy działać na „czynniki wyższe". Vox populi, vox Dei!

(...)"Po drugie – za mało opisów gier, przecież to „Gry Komputerowe"!(...)

Oj, to już chyba przesada, mój ty Unrealu! W ostatnich „Grach Komputerowych" opublikowaliśmy dwadzieścia trzy opisy. Z całą pewnością nie jest to liczba skromna. Jeśli do tego doliczyć kilkanaście stron dotyczących zbliżających się premier, wyjdzie tego znacznie więcej. Zawsze toczymy wielkie spory o ilość recenzji i to co widzicie na naszych łamach, jest naprawdę wszystkim, co mogliśmy w danym momencie Wam przedstawić.

(...) Po trzecie – za mało Baronów i Resetów przygląda się poszczególnym gierkom. Bo raz zachwycacie się totalną kichą (Mech Commander), a potem dołujecie wspaniałego MK4. (...)

De gustibus non... mawiali starożytni. W ocenie naszych specjalistów tak właśnie powinny wyglądać notowania tych gier. Z powyższego widać, że nie przepadasz za strategiami (zwłaszcza RTS). Nic na to nie poradzimy, gdyż każdy z nas ma swoje zdanie na temat różnych gier. My staramy się je obiektywni ocenić, oddając do recenzji ludziom, którzy mają doświadczenie w poszczególnych gatunkach. Obiektywizm przede wszystkim.

(...)"Jeśli jeszcze wymienicie Wywłoki (brrr....) na stronę o sprzęcie (...)"

No cóż, Wywłoki raczej zeszły na stałe z łam naszego pisma i najprawdopodobniej już tu nie wrócą. Może zabrzmi to nieprawdopodobnie, ale przyświecała nam myśl oddania tej strony na potrzeby jakiegoś sprzętowca. Niedawno oglądnęliście joye, w bieżącym numerze przygotowaliśmy podobny osprzęt, niebawem będą głośniki (planujemy także karty 3D). Jeśli nasi czytelnicy zażądają przetestowania konkretnego egzemplarza jakiegoś sprzętu, na pewno to zrobimy. Piszcie!

I list drugi.

(...)"Bardzo ciekawie prowadzona jest rubryka Tipsy. Mam pytanie, czy można podsyłać znalezione przez siebie „usparawnienia" do gier."(...)

Tomek Łaszcz, Nowa Huta

Jasne, stary! Nie ma z tym najmniejszego problemu, a wszyscy, którzy zechcą nas wesprzeć swoimi tipsiorami zostaną uhonorowani podaniem ich personaliów (lub xyw) przy tipsie. Tak więc czekamy na Wasz odzew, zastrzegając jednak, że do publikacji pójdą tylko „przekręty" ni1eznane, megahity, oraz rzeczy, które zerwą nam kapelusze z głów. Spróbujcie.

Uff... Jeżeli sadzicie, że odpowiadanie na Wasze listy jest lekka sprawą to się mylicie. Mam jeszcze jedną sprawę, która nie daje mi spokoju. Ostatnio selekcjonując materiał do rubryki „Na wesoło" spotkał mnie bolesny zawód, któremu dałem wyraz w podtytule do tego działu. Prace graficzne jakie ostatnio do nas napłynęły spowodowały, ze zmuszeni zostaliśmy do zawieszenia w ubiegłym numerze nagrody za najlepszą grafikę. Dzięki apelowi zamieszczonemu w nagłówku rubryki sytuacje się poprawiła (co widać w tym numerze). Chciałbym jednak prosić Was o zastosowanie się do kilku zasad. Przysyłajcie swoje rysunki w dowolnej formie (najlepiej elektronicznej – pamiętajcie wówczas o odpowiedniej, jak najwyższej, rozdzielczości). Gdy wysyłacie prace „na papierze", niech to będzie papier gładki. Starajcie się nie składać „na dwoje" prac. Tak wymięte przez pocztę, nie mogą później odpowiednio efektownie prezentować się w piśmie, więc ze względu na ich format (proponowane A4), lepiej pakować je w odpowiednie koperty. I najważniejsze... starannie adresujcie przesyłkę, nie zapominając o swoich danych osobowych. Dzięki temu będziecie mieli pewność, że wasze prace w 70% przypadków zostaną opublikowane. Reszta... no cóż, trzeba mieć jeszcze iskierkę talentu. On w zasadzie jest czynnikiem najważniejszym przy robieniu czegokolwiek, a w przypadku prac graficznych potrafi zadecydować o ich „strawności" dla Czytelnika. Ale nie bójcie się! Jeśli nigdy nie odważycie się na publikacje Waszych rysunków, skąd świat będzie wiedział o Waszym istnieniu? **Jagd52**

ECTS 98 GORĄCA RELACJA Z TARGÓW GIER W LONDYNIE!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe 10/98

DUNE 2000

24 RECENZJE

INNE RECENZJE: Need For Speed 3, Rainbow Six, Hardwar

Praca w Toku



PISZCIE DO NAS NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**

Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, I rysunki nadsyłane przez Czytelników. I niestety w tym miesiącu [redacted] jury [redacted] mogło przyznać nagrody [redacted] najlepszą [redacted] graficzną. [redacted] macie jeszcze wakacje, hę? Pozbierajcie [redacted] szybko, bo kasa [redacted] na najlepszych. Dla tekściarza I grafika [redacted] złociszy. Czekamy!

Anemik z anemiczką wybrali się na spacer do parku. W pewnej chwili anemik proponuje:
– Aaa moożee byyyśmyyy poooszlii w krzaaczki?
– Aaaa pooo cooo?
– Zooobaaczyyysz...
Gdy weszli w pobliskie zarośla rozległy się stamtąd słabe jęki kobiety:
– Naaa poomoc... Naaa pooomooc...
– Ciiichooo głupiiiaaa, mooożeee saaam daaaam raaaadę...

Jarosław Kępka, Błędów

Młoda żona wita męża powracającego z pracy radosną nowiną:
– Kochanie, nasz synek Jaś postawił dziś pierwszy kroczek.
– To wspaniale!
– Ale wybił sobie przy tym pierwszy ząbek.
– To niedobrze!
– I powiedział przy tym swoje pierwsze słowo.
– To wspaniale!
– Ale gdybyś słyszał jakie...

Jarosław Kępka, Błędów

W czasie lekcji Zdziś nagle krzyczy:
– Proszę Pani, a Jasio się spierdział!
Pani zwraca uwagę niesfornemu dziecku.
– Jasiu, nie mów tak brzydko! Powinieneś powiedzieć „zepsuł powietrze".
Za chwilę Zdziś znowu woła:
– Proszę Pani, a ten co wtedy zepsuł powietrze, znowu się spierdział.

Jarosław Kępka, Błędów

Wariat wychylił się z okna na trzecim piętrze i nie po chwili z niego wypadł.
Gdy leżał nieruchomo na ulicy, zaczął się wokół niego gromadzić tłum gapiów.
Jeden z nich, nie mogący się dopchać do miejsca upadku głośno zapytał:
– Co tu się stało?
Wariat podniósł głowę i zdziwionym głosem odpowiedział:
– Ja nie wiem... dopiero spadłem.

Jarosław Kępka, Błędów

Po okalającym Dom Wariatów parku przechadza się jeden z pensjonariuszy, ciągnąc za sobą na smyczy szczoteczkę do zębów.



Przechodzący obok lekarz pyta:
– Jak się czuje Pana piesek?
– To nie piesek, ale szczoteczka do zębów!
Zadowolony lekarz odszedł notując coś w notatniku. Chory za to odwrócił się do szczoteczki i konspiracyjnym szeptem powiedział:
– Aleśmy go zrobili, Pikusiu!

[redacted] Kozłowski, Elbląg

– Panie, nie widział Pan gdzieś tutaj policjanta?
– Nie...
– No to wyskakuj Pan z kasy!

[redacted] Biesiewicz, [redacted]

– Co to jest księgowość?
– Księgowość są to działy i wydziały, żeby cymbały nie wiedziały gdzie się pieniądze podziały.

[redacted] Biesiewicz, [redacted]

Dwaj wariaci wrócili do zakładu ze stypy.
– I jak było? – pytają kumple.
– Fajnie, trunki przednie, żarcia pełno. Tylko kapela grała jakieś smutne kawałki i poza nami nikt nie tańczył.

[redacted] Biesiewicz, [redacted]

Myśliwi znoszą zwierzynę, którą upolowali w ciągu ostatnich kilku godzin. Nagle z konsternacją spostrzegają, że pośród trofeów znajduje się wyglądający na martwego, jeden z ich kolegów. Natychmiast wezwano pogotowie. Lekarz przyjrzał się bliżej denatowi i w karcie zgonu napisał:
Stwierdzono istnienie lekkiej rany postrzałowej. Śmierć nastąpiła z powodu wypatroszenia.

[redacted] Dembowski, Białystok

Jadą dwie blondynki samochodem po nadmorskim bulwarze. W pewnym momencie jedna z nich krzyczy do drugiej:
– O zobacz, zdechła mewa!
Druga zadziera głowę do góry i wrzeszczy:
– Gdzie, gdzie?

[redacted] Dembowski, Białystok

Domowa kłótnia:
– Kiedy już będę stara, strzelę sobie w łeb! – wrzeszczy żona.
– Ognia! – krzyczy mąż

Jarek Brzezicki, Bydgoszcz

W podmiejskim kościółku:
– Czy chce Pan wziąć za żonę obecną tutaj Weronikę?
– Nigdy!
– Dlaczego, na Boga, wcześniej Pan tego nie powiedział?
– Bo ksiądz jest pierwszym, który mnie o to pyta.

Piotr Rafałowicz, Białystok

Przychodzi baba do lekarza i mówi:
– Doktorze, mam dwie choroby zwierzęce.
– Jakie to choroby?
– Jestem rącza jak łania i głodna jak wilk.
– To proszę wejść za parawan, tam Panią zbadam.
Po krótkiej obdukcji, lekarz stwierdza:
– Ma Pani nie dwie, ale cztery choroby. Nie dość, że jest Pani rącza jak łania i głodna jak wilka, to jeszcze do tego jest Pani brudna jak świnia i śmierdzi jak skunks.

Małgosia Poczopko, Szczecin

Clinton i Jelcyn wyskoczyli ze swoich komór hibernacyjnych i jak najszybciej chcą uzyskać najświeższe informacje. Podchodzą więc do najbliższego kiosku i kupują prasę. Po chwili Jelcyn zaczyna się śmiać. Podaje Clintonowi gazetę i mówi z dumą.
– Zobacz Bill, USA przeszło na system komunistyczny.
Clinton przegląda gazetę i po chwili wskazuje jakąś stronę.
– Zobacz Borys, zamieszki na granicy polsko-chińskiej.

Bartek Dworzański, Gryfino

Nagrody otrzymuje:
Za [redacted] Jarek Brzezicki
Za [redacted] Magda Chmielewska

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

Prenumeratę można zamawiać zarówno w firmie „Ruch" S.A. na warunkach obowiązujących w kraju („Ruch" S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa), jak również w redakcji.

Prenumeratę w redakcji można zamówić od dowolnego numeru czasopisma wpłacając określoną kwotę na 6 lub 12 kolejnych numerów. Aby obliczyć kwotę jaką należy wpłacić, aktualną cenę pisma (najnowszego numeru) trzeba pomnożyć przez liczbę miesięcy (6 lub 12) przez które ma obowiązywać prenumerata. Zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki i ma zagwarantowaną, stałą cenę przez cały okres obowiązywania prenumeraty, nawet w przypadku podwyżek ceny czasopisma. Dotyczy to zarówno wydania zwykłego, jak również Edycji CD.

Wpłat na prenumeratę i na numery należy dokonywać na poczcie, przesyłając należność na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, prenumerata GRY KOMPUTEROWE Edycja CD x6 od nr. x/98. Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

NUMERY ARCHIWALNE TANIEJ!

Uwaga miłośnicy gier. Już od teraz, aż do końca października możesz zamówić po super promocyjnych cenach poprzednie numery naszego pisma wraz z krążkami CD. Zabawy po pachy, zwłaszcza gdy trafią się deszczowe, wakacyjne dni.

Każdy numer kosztuje zaledwie 5,00 zł, a jeśli zamówisz 3 dowolne numery (lub wielokrotność np. 6, 9), to cena spada do 10 zł za KOMPLET.

Do powyższych cen należy doliczyć niewielkie koszty przesyłki - 1,20, za 1 egz., a zamawiając jednocześnie 3 dowolne numery, jednorazowo doliczamy 2,00 zł.

Istnieje jeszcze możliwość zamówienia następujących numerów: 5/97, 6/97, 7-8/97, 9/97, 10/97, 11/97, 12/97, 2/98, 3/98, 4/98, 5/98, 6/98, 7/98.

Numery archiwalne zamawiamy w taki sam sposób, jak prenumeratę, czyli należność wpłacamy na poczcie, na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i wybrane numery np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, GRY KOMPUTEROWE CD nr. 7-8/97, 2/98, 4/98.

Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Adres Redakcji:
GRY KOMPUTEROWE
04-202 Warszawa
ul. Marsa 6

PROMOCJA

Oprawa graficzna:
ELYSIUM IMAGES
www.elysium.com.pl

II Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych

Poznań
Klub Jama
22 listopada 1998

Internet
http://www.sylaba.pl/mistrzostwa

organizatorzy







PRYWATNE
INFORMATYCZNE
POLICEALNE
STUDIUM
ZAWODOWE

sponsorzy





TRILUX







patronat



PC GAMER

PlayStation Magazyn

Gry Komputerowe

PSX FAN

współpraca



ELYSIUM IMAGES